bpm studio X



Manual - BPM Studio

Contenido

Contenido

Descripción del Programa BPM Studio Pro

Contenido

Descripción del Programa BPM Studio Pro

Contenido

Contenido

Felicitaciones por la adquisición de BPM Studio!

Con los Programas BPM Studio y las unidades de control de ALCATech dispone usted de extraordinarios Sistemas para el trabajo con de Audio. Usted se ha decidido por la compra de un nuevo camino en el uso de la Multimedia. BPM Studio es la nueva generación de Player Audio con el caul usted cuenta con nuevas posibilidades para tocar, archivar y manejar datos de audio. Estos Sistemas fueron especialmente desarrollados para Discotecas y DJ´s, pero debido a su amplio espectro de funciones pueden ser utilizados en muchas otras areas.
BPM Studio ist actualmente el único Software que puede trabajar de forma segura con Datos de audio en diferentes formatos. Una caracteristica sin par es la posibilidad de controlar cómodamente diferentes unidades de control en formato19" .
Un experimentado Team de DJ's ha probado, sometido a control permanente y mejorado el Software en uso profesional.
Un moderno diseño y la forma sencilla de la parte exterior de la unidad permiten un manejo seguro bajo condiciones dificiles. Ya sea usted un principiante o un avanzado, usted estara asombrado de las nuevas posibilidades que tiene BPM Studio. Para poder utilizar toda la gama de funicones del programa y trabajar con este de forma efectiva se recomienda de estudiar minuciosamente este manual.

BPM Studio esta disponible como Software profesional MP3 DJ y tiene la posibilidad del control de uno o mas Controllers de 19''. Estos se diferencian entre si en gama de funciones y en precio. Usted reconoce la version en la etiqueta del empaque.
Asi mismo dentro de esta familia de productos existe el BPM Studio Gastro (un Player MP3 de 6 secciones para la emision de audio a 6 areas diferentes de un edificio) y una edicion personal. Información adicional obtien usted de nuestra Homepage o con su vendedor mas cercano.

1.1. Manual

En el manual de BPM Studio encuentra detallada información sobre el manejo de Software y Hardware. Este le ayudara a usted con el manejo inicial del sistema y le proporcionara respuestas a preguntas frecuentes. Antes que lea este manual recomendamos de instalar el Software. Para ello siga usted las instrucciones en el siguiente capitulo. en este capitulo se describen ademas los requerimientos del sistema asi como el contenido suministrado en el paquete BPM Studio.
Este manual supone que usted esta familiarisado con las mas importantes funciones y convenciones de su sistema asi como tambien que usted conoce como usar el mouse.
Conceptos en negrita y subrayados seran explicados en otra parte del manual.



En este manual seran descritas funciones de diferentes unidades de control. Tome en consideración que cada unidad de control no contiene todas las funciones.

1.2. Requerimientos del Systema

Para el uso de BPM Studio requiere del siguiente Hardware y Software:

- IBM PC con procesador Pentium III y una frecuecia de Takt de min. 700 MHz
- mínimo 128 MB RAM (mejor: 512 MB)
- mínimo 20 MB espacion de almacenamiento en el disco duro para la instalación de BPM Studio
- SVGA-tarjeta grafica con una resolución de 1024 x 768 Pixel
- 16 Bit Soundcard (mejor: soundcard multicanal profesional)
- 40-fach CD-ROM Laufwerk
- Windows® 98 SE, Windows® ME, Windows® 2000 o Windows® XP
- USB Port para Dongle
- interface serial COM1 o 2 o otros USB Port *(solo si se usa una unidad de control ALCATech)*

1.3. Contenido del Paquete

Revise que las siguientes partes estan presentes:
1. BPM Studio Pro CD
2. Dongle / Hardware-Protección,Conexión USB Port
3. Manual
4. Tarjeta de Registro
5. Unidad de control con:
(según etiqueta adhesiva) fuente de energia, cable conector serial carton con

2.1. Instalación del Software

Antes de utilizar el CD tiene que ser instalado el programa en su disco duro. Usted no puede iniciar directamente del CD. Durante el trabajo con BPM Studio se debe conectar siempre el Dongle proporcionado con el USB Port de su PC.



Si quiere realizar la instalación de un Upgrade a la version 4 y quiere tomar el File Archive y los Datos del administrador de usuario, tiene que realizar la instalación en el directorio de programa origianl. Considere para ello el punto 10 de este capitulo.

1.) Conecte el Dongle suministrado al USB Port de su PC.

2.) Si usted ha adquirido BPM Studio junto a una unidad de control 19", conecte este con el cable suministrado a un conector serial de su PC (COM1 o COM2). Conecte tambien el enchufe a la unidad y a la funete de enrgia. Lease para ello tembien el capitulo 2.2. - Conexión de la unidad de control

3.) Introduzca el Cd de instalación en su drive CD-ROM

4.) Si su PC esta ajustada con reconocimiento automático, inicia ahora el programa de instalación. Si este no es el caso elija „Ausführen“ im Windows95/98-Startmenü e indique: „D:\setup.exe“, en donde D representa la letra de su drive CD-ROM

5.) Inicie ahora el Programa Setup para la plicación principal, los modulos adicionales y manuales.

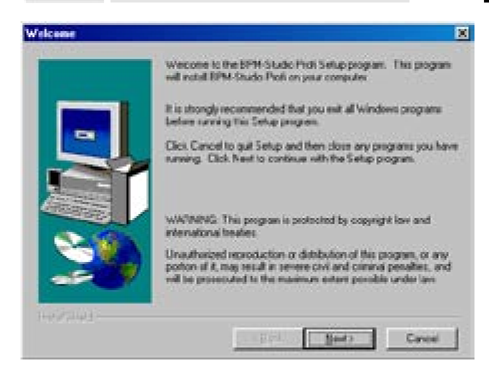


Elija "Install BPM Studio Pro" para instalar el Software.

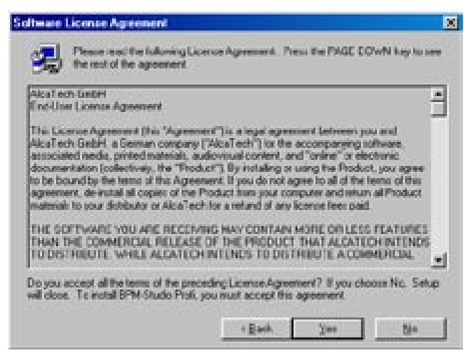


6.) Aqui puede confirmar al instalción con YES, puede abortar el proceso. Si usted confirma con YES seran los files de instalcion copiados a su disco duro.

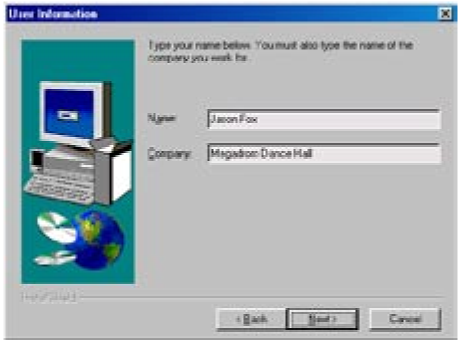
7.) Ahora debe estar seguro que ningun otro programa esta activo en su PC. En esta parte puede usted tambien interrumpir el proceso de instalación, con Cancel:



8.) A continuación se muestra la licensia ALCATech .

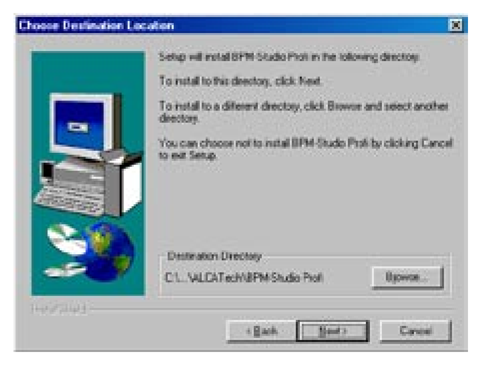


Lease con detenimiento, continue el proceso solo si usted esta de acuerdo a los terminos de la licensia. En caso afirmativo confirme la licencia con Yes.



9.) Personalize ahora usted en esta ventana su version de BPM Studio en donde usted ingresa su primer y segundo nombre, si es su apellido. A continuación haga un click sobre Next.

10.) Ahora tienen usted la posibilidad de indicar un directorio para los archivos de programa. Al hacer la nueva instalación de una version completa se recomienda de conservar la ruta estandar indicada. Esto facilita un soporte eventual posterior. El Directorio estandar es C:\Programme\Alcatech\BPM Studio Profi.

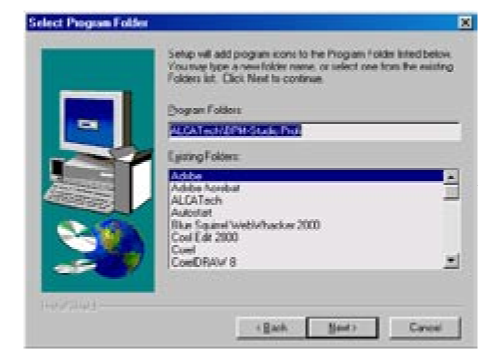


Si usted quiere instalar un Upgrade de BPM Studio Light o Home y quiere reutilizar su File-Archive y sus datos de administración de usuario en la nueva version, tiene que efectuar la instalación en el antiguo directorio de programa. Seleccione en este caso con el botón [BROWSE] el viejo directorio de programa (p.e.: Programme \ Alcatech \ BPM Studio home).



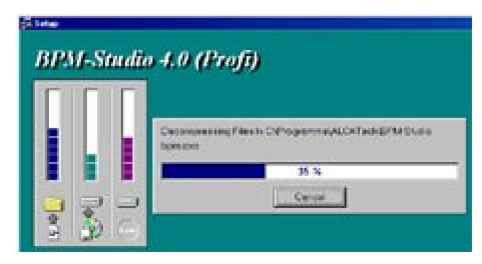
(Si usted no esta seguro de donde está este Directorio, puede llamar las características del Link BPM Studio sobre su Desktop).

Allí el directorio del programa es indicado en el campo “Ziel”.)
Con Next usted llega el paso siguiente de la instalación.



Por supuesto puede usted tambien indicar para este Link otros grupos ya existentes dentro del Startmenú, o puede cambiar el nombre para este ingreso. Usted ya especificó ahora todos los pará-metros de la instalación. Usted puede hasta esta parte y en cualquier momento
si desea examinar o cambiar un ajuste, volver a las ventanas de registro precedentes a traves de un click en Back. Con Next inicia usted finalmente el procedimiento de instalación.

12.) Los archivos de programa descompacta-dos son ahora copiados a su disco duro con la consideración de todos los parámetros previamente indicados. Además usted es informado constantemente sobre el progreso actual de instalación y del espacio disponible de almcenamiento en el disco duro.



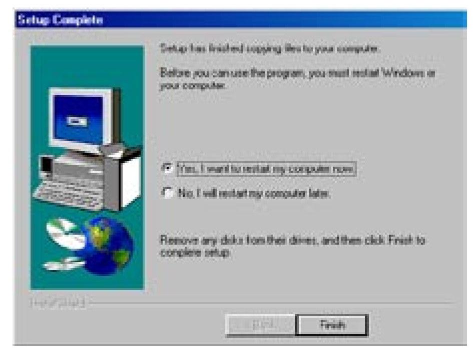
13.) Después de completar correctamente la instalación del programa sera ingresada la infor-mación del programa en el registro de Windows

y creados

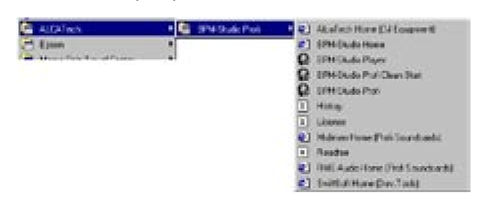


Por favor sea paciente unos segundos en esta parte, porque este proceso puede necesitar algunos segundos de tiempo.

14.) Para hacer efectivos los cambios es necesario iniciar de nuevo Windows. Puede también interrumpir y reiniciar mas tarde pero esto no se recomienda.



Luego de un exitos reinico de Windows se encuentran ahora varios datos ingresados en el Startmenu de Windows:

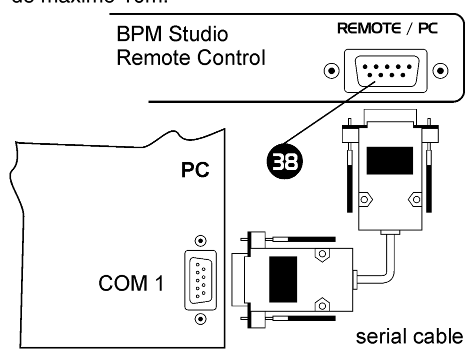


El Icon de Programm para BPM Studio se puede encontrar sobre el Desktop. Ahora puede iniciar BPM Studio por primera vez.



2.2. Conexión de la Unidad

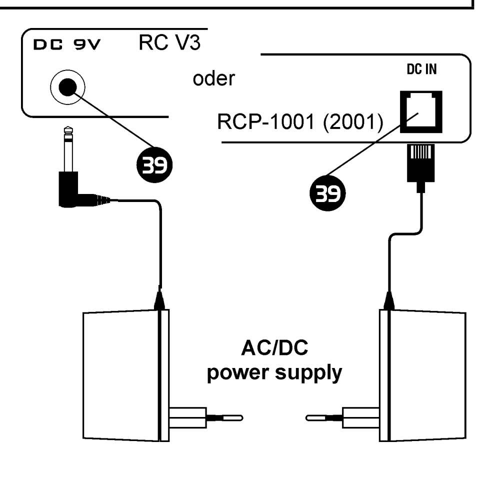
1.) Conecte usted la unidad **[38]** a traves del cable serial disponible con un Port serial libre en su PC (p.e. COM2).
Tambien pueden ser utilizados otros cables serial . La máxima longitud permitida del cable es de 15m, sin embargo se recomienda utilizar un cable de máximo 10m.



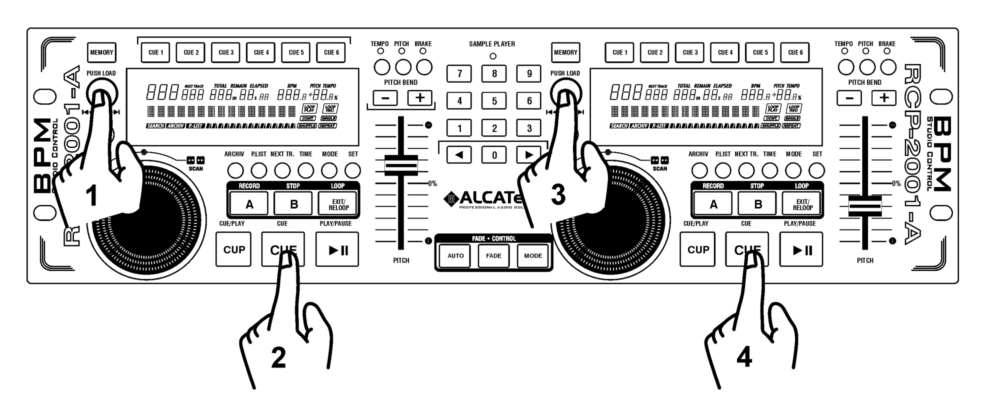
2.) Conecte usted el enchufe de red proporcionado con la parte **[39]** y conecte este a la red eléctrica.
La conexión del sector de funcionamiento es tambien posible a traves del USB Port, para esto se puede recibir de ALCATech un adaptador como accesorio especial.

2.3. Reset de Hardware

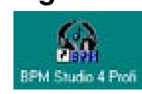
En las partes RCV-1001 y RCP-2001 esta disponible un procesador integrado y un sistema operativo propios (soporte lógico inalterable).



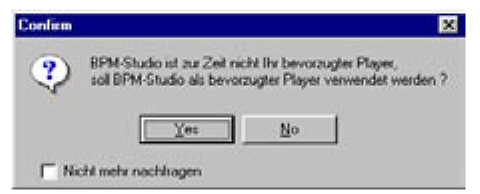
Si el modo de función debiera ser perturbado una vez (p.e. por influencias externas), entonces la unidad puede ser reiniciada al pulsar el boton Reset. Esto puede lograrse también en pleno funcionamiento del software. Tan pronto la unidad entra de nuevo en funcionamiento, es reconocido aufomatico por el software. Presione sucesivamente para los Player A y B los botones de Track-Selector y de Cue, uno tras otro, tal como esta representado en la figura. (mantenga los 4 botones presionados).Después de pulsar el ultimo boton (Cue del Player B) y luego de algunos segundos inicia la unidad y es mostrado en la pantalla un mensaje, con el que se indica que la unidad esta funcionando de nuevo.



2.4. El primer inicio de Programa



Doble click en el icono del programa, el cual fue puesto sobre el Desktop o elija usted en el Startmenu [PROGRAMAS] [ALCATech] [BPM-Studio]. El programa se inicia y le ofrece vincular todos los datos MP3 en su sistema con el pequeño BPM Player. Si usted no desea esto elija NO. Puede usted también arreglar que este mensaje no aparezca más en posteriores inicios del programa. Seleccione para ello "do not inquire".



BPM Studio busca a continuación una sola vez todos los Archivos MP3 disponibles en los discos duros locales. El resultado de la búsqueda es mostrado en el grupo DISCO DURO dentro del **File Archive**,

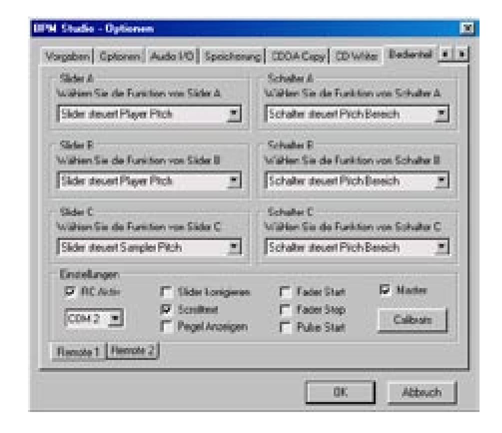


Ahora se buscan las unidades de ALCATech entre las interfaces serial de la PC indicadas en las opciones de programa. Si BPM Studio encuentra una unidad, entonces aparece un mensaje correspondiente. Usted pueden ahora comenzar con el trabajo. Lease en nuestro paso a paso las instrucciones como puede hacer rápidamente familiar las funciones de Hardware y Software y como se puede crear su propio File Archive y Playlist Archive.

2.5. Ajustes de los parámetros del equipo

Los equipos BPM Studio ofrecen diferentes e individuales posibilidades de ajuste. Asi pueden ser usados opcionalmente p.e los Pitch-Slider para el ajuste del Value Pitch o del volumen del Player. Para cambiar estos ajustes llame usted las opciones de Programa del menu de objetos en Playlist (click con boton derecho del mouse en Playlist y "Options...". Elija aqui la tarjeta de registro «unidad de control». Sobre esta tarjeta puede realizar diferentes ajustes, independiendo del equipo conectado. Lease para ello las descripciones en detalle de las unidades de control ALCATech, en el capitulo 6, al final de este manual y las instrucciones para las opciones de programa en el capitulo 3.07 (p29).





2.6. Ajuste de los controladores y de los parámetros de audio

BPM Studio es un software extenso y necesita por ello mas recursos de sistema que los sencillos Player MP3 como por ejem Winamp™. La posibilidad de tocar al mismo tiempo mas de de 10 datos MP3 o señales de varios canales requiere de una PC bien configurada. BPM Studio ofrece además detalladas posibilidades de ajuste para el equipo de audio . Este es el corazón de BPM Studio y es responsable por el play de los titulos en alta calidad con los mas cortos posibles intervalos de latencia de los componentes.

Por tanto este seguro de lo siguiente:

1.) Cada tarjeta de sonido tiene que haber asignado su propio IRQ, el que no deber se utilizado por los otros componentes del sistema.

2.) El contacto serial al cual esta conectado el sevidor tiene que tambien haber asignado su propio IRQ.

3.) Programas de fondo como el Virusscanner de tiempo real, Power Management, Druck-Manager etc. deben estar deactivados.

Para la mayor flexibilidad en el trabajo conjunto con las diferentes tarjetas de sonido, BPM Studio ofrece varios modelos de controladores a elegir:

Controlador Kernel: 4..13 ms, este controlador es de lejos el mas rápido.

Controlador DirectSound: 20..30 ms, con controladores emulados 150..300 ms (!).

Controlador MME Wave: 70..180 ms, dependiendo del tamaño de Buffer ajustado en las opciones de programa.

ASIO/EASI Treiber: 20..50 ms, el tiempo de latencia es por lo general ajustado en las opciones de controlador ASIO.

Como se puede ver, deberia darsele en lo posible la preferencia a los controladores Kernel y DirectSound, porque ambos trabajan en el modo Kernel del sistema operativo y por ello son independientes de los recursos de sistema del usuario. Los controladores ASIO y Wave trabajan estables y son apropiados sobretodo para la música de fondo como p.e. en las escuelas de baile, restaurantes, etc. BPM Studio respalda los controladores Wave, porque ellos estan disponibles en casi todas las tarjetas de sonido y por lo general desempeñan un funcionan suave. Normalmente funcionan esto bien bajo NT.

Controlador Direct Sound:
Este es el mas rápido y estable controlador estándar. Según el Hardware disponible, este permite un cambio de Cue a Play en menos de 20-30 ms. Para el exigente DJ, para el cual es muy importante el mixing exacto en takts y el cual usa las funciones de Cue/Play y de Loop de BPM Studio, es este controlador muy necesario. Si el controlador Kernel es apoyado por su tarjeta de sonido se dara preferencia a este, porque el hace posible ademas muy cortas latencias con un estable Playback.

Controlador Kernel:
Este controlador desarrollado por ALCATech resalta la tarjeta de sonido en un muy bajo nivel del modo Kernel permite a través de la muy alta prioridad en la que un controlador Kernel con extremas pequeñas latencias de 4..13 ms con muy alta seguridad de operación. El controlador recurre a una funcionabilidad de controlador como por ejem.DirectSound y funciona con esto con la mayoria de tarjetas, incluso con algunas que por carecer de controlador DirectSound solo con controladores ASIO o Wave y pmuy frecuente zu Droputs neigten.
Apartir de la Version 4.2 funciona el controlador Kernel tambien con Windows 2000 und XP, y con esto son ahora tambien estos sistemas de operción idóneos para multimedia.

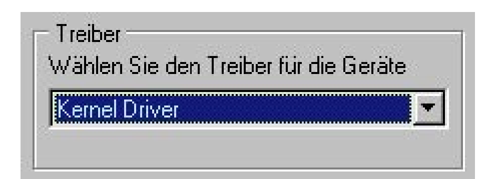


Especialmente las nuevas funciones DirectCue y Loop requieren cortos tiempos de latencia y muy rapidos tiempos de reacción. Por ello debe mantener en minimo los tiempos de latencia y los tamaños de buffer.

Controlador ASIO:
Este controlador desarrollado por Steinberg sirve como paso paa muchas tarjetas multicanales. Este es en la mayoria de los casos un poco mas lento que el controlador DirectSound Treiber y tiende como controlador modo User a interrumpirse cuando el sistema es sobrecargado, para las la mayoria de aplicaciones en las que se trate de de música de fondo es este controlador realmente bueno. La latencia esta entre 6 y 50 ms y puede ser ajustado en la mayoría de las veces en las opciones del controlador. Para BPM-Studio se recomienda una latencia de 20..46 ms, en todo caso puede ocurrir una interrumpción. Este valor se determina mejor a través de pruebas. El controlador ASIO funciona no obstanteaun inestable con algunas de las tarjetas.

Controlador EASI:
Este controlador desarrolado por Emagic corresponde al controlador ASIO en cuanto a función y estabilidad y es la respuesta de Emagic al ASIO de Steinberg. Todo lo dicho para los controladores ASIO se cumplen tambien para los EASI, porque estos apenas se diferencian. Sin embargo EASI se apoya muy poco y por ello casi no es importante.

Controlador WAVE (wave out):
Este controlador es un controlador estable , el que puede ser usado para controlador DirectSound, pero que tiene mayor latencias. Con tarjetas de canales multiples sin DirectSound o controlador ASIO es sin embargo esta la única posibilidad que apuntan a diferentes canales por separado. Para música de fondo es el controlador muy apropiado, pero poco para Live DJ's. Las latencias tienen valores de 120..200 ms.
Elija usted el mas apropiado controlador para su tarjeta de sonido en BPM Studio, y cambie el tipo de controlador cuando hayan sificultades en el uso de BPM Studio.



Todos los ajustes del Equipo de audio y los controladores de las tarjetas de sonido se realizan en la tarjeta de registro de audio I/O en las **opciones de programa**. Lease en el capitulo correspondiente 3.7. como usted puede ajustar la tarjeta de sonido de BPM Studio de de acuerdo a sus exigencias.

Si hubiera problema al tocar los titulos con BPM Studio intente primere cambiar los siguientes parámetros:



Tamaño del buffer interno de BPM Studio. Modifique el valor si al tocar se escuchan las fallas una y otra vez, o cuando el Player no puede iniciar correctamente.



Tamaño del buffer del controlador. Modifique el valor cuando no pueda lograr reproducciones de audio. (puede cambiarse solo con el uso del controlador WAVE)

☑ Latencias mas cortas
BPM Studio trabaja con un muy pequeño tamaño de filtro y con muy cortas latencias. Desactive esta opción cuando existen problemas con su tarjeta de sonido y los Dropouts.



Esta opción permite un ajuste manual de la latencia del controlador. Si es necesario aumente este valor hasta que se logre una limpia reproducción de audio.



Si desea usar las funciones de monitor de BPM Studio tiene que realizar antes un test a las tarjetas de sonido. Mas información encuentra usted en el capitulo correspondiente a las funciones de monitor

3.1. Las Plataformas de programa de BPM

Las plataformas de programa se componen de los siguientes módulos:

Player A
Player B
Playliste para Player A
Playliste para Player B
Sample Player
Cross Fader
BPM File Archiv

Los campos medio y el inferior (Playlist y File Archive) son multifuncionales.

El campo intermedio con ambas Playlists puede ser activado como una sola Playlist o una vista Waitlist.
En el campo inferior pueden ser mostrados opcionalmente el File Archiv, el Mixer o el CD Player/ Ripper. Lease en las secciones particulares como se cambia a submodulos.
En los capitulos siguientes sera explicado en detalle la estructura y el funcionamiento de estos modulos. Para un facil inicio con BPM Studio recomendamos las instruciones paso a paso del capitulo 4.



El diseño de la plataforma de programa puede ser modificada completamente (Skin-Support). Elija su Skin deseado en las opciones de programa (capitulo 3.18.). En la pagina web de ALCATech (www.alcatech.de) encuentra tambien un pack de diseño con herramientas e instrucciones para la elaboración de su propio Skin.

3.2. Player



3.2.1. Funciones básicas

El Player controla la reproducción de los archivos de audio y de uno o mas drives CD-ROM cuando los CD de Audio estan dentro. Ademas de las funciones de Player de CDs análogo existe un gran número de funciones adicionales que son posibles gracias al manejo de los datos de audio en la PC. La estructura y la claridad permiten un trabajo profesional y facilitan el acceso a CD Player double comerciales.
Todos los titulos pueden ser insertados y tocados de las **Playlists** o del **BPM File Archive** con Drag & Drop. Un doble click en **Playlist** carga y toca el titulo en el Player. Existe ademas la posibilidad de cargar un titulo del disco duro a traves del menu de objetos.
En la unidad de control (solo en RCP-1001 y 2001) pueden ser seleccionados y tocados los titulos de la lista con el correspondiente botón selector Track.



Botones Track:



Salta al comiento del titulo, si el titulo se toca menos de 2 segundos sera cargado el titulo anterior



carga el siguiente titulo en el **Player**



Si mediante la funcion CD-at-once ha sido cerrado un titulo(capitulo 3.15.5), puede usted luego navegar con la tecla derecha del mous y las teclas de Track dentro del titulo particular.





Slider de posición

Botones Loop / Search:
Con el boton izquierdo del mouse: Player funciona en el modo Loop, con el boton de mouse pulsado el Player busca con una velocidad de busqueda que aumente constantemente.
Con el bton derecho del mouse: Player funciona en el modo Loop, con el boton del mouse pulsado el Player busca con velocidad de busqueda constante.



Si se pulsan los botones search con el boton derecho del mouse, luego estos botones funcionarán como botones rápidos forward y back



modo Play (switch):

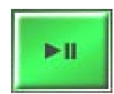


Single Play, detiene el Player al final del titulo, sino inicia de inmediato el siguiente titulo



Loop, repite el titulo actual permanentemente

Toca los titulos de la **Playlist** en forma aleatoria



cambia entre Pitch y Master Tempo

Funciones principales:

Play / Pause: si se cambia de Play a Pause se establece nuevamente el punto Default-Cue.



El Player puede ser frenado al pulsar el boton derecho del mouse, si el Player esta detenido y se pulsa el boton derecho del mouse luego sera el Player acelerado (función BRAKE)



Detiene el Player y vuelve a la posición actual Cue-Punkt. Si se mantiene pulsado CUE durante 2 segundos puede cambiarse entre el actual punto Cue y el comienzo de titulo Toca el titulo de la posición del ultimo punto Cue.



La funcion alternativa point Cue puede ser activada en las opciones de programa. El Player toca a partir del punto Cue mientras este pulsado CUP, al soltarse salta Player y regresa a punto Cue.

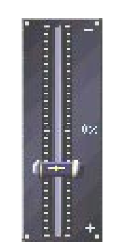
3.2.2. Trabajo con los botones Direct-Cue

Los botones DirectCue ofrecen la posibilidad de iniciar el titulo desde 6 diferentes posiciones puntos Cue directamente por boton. Los puntos Direct-Cue pueden opcionalmente llevarse al Display del Player por medio del menu de objetos.



Un punto azul claro señala que un punto Cue ha sido asignado a un boton determinado.
El boton naranja señala el punto Cue actual cargado en el Player.
Guarde la posición en el titulo deseada como punto Direct-Cue usando el icono M del display y pulse a continuación el boton Direct-Cue, para asignar el punto a este boton. Con el icono X del Display Player usted borra un punto Direct-Cue por el mismo proceso.
Usted encuentra una extensa descripción en el capitulo 4 - Primeros pasos.

3.2.3. Pitch y Tempo



Con estas ambas funciones se cambiar la velocidad de reproducción de un titulo y con esto el valor BPM de este titulo. La función Pitch a diferencia del Master Tempo permite un cambio de tonos simultaneo de Pitch. Con ambas funciones al mezclar se consigue el ajuste de velocidad de los titulos. 3 diferentes rangos de variaciónpueden ser asignadas a las **teclas universales**  y C por medio de las **opciones de programa** como sigue:(Ajuste por defecto):
Pitch: A: +/- 8%, B: +/- 16%, C: +/-24%
Master-Tempo: A: +/- 4%, B: +/- 8%, C: +/-12%



Activa/Desactiva la función die Pitch para este Player.



Pitch Bend,disminuye la velocidad constantemente.



Pitch Bend, aumenta la velocida constantemente.



BPM Match, toma el valor BPM del otro Player.



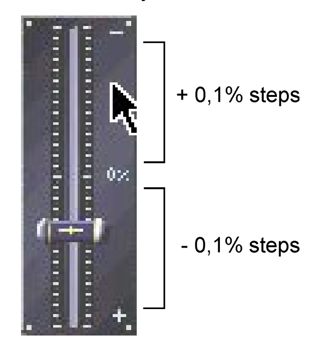
Con el botón derecho del mouse:
El titulo dejara de resaltarse y si el Single Play no esta activo inicia el siguiente titulo de **Playlist**



Los puntos DirectCue no se cargan en el Player con modo Autofade. NO use por favor este modo si usted quiere usar los DirectCue's almacenados.

3.2.4. Ajuste fino del Slider

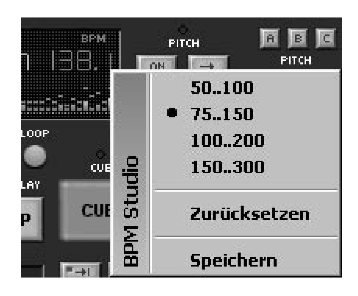
Con un click del mouse sobre la escala del Slider, el campo Pitch cambia continuamente en cantidades de 0,1%. El valor puede ser aumentado o disminuido finamente. Dependiendo de la posición del mouse se puede aumentar o reducir el valor en cantidades muy finas.



3.2.5. Realtime BPM Counter

Ambos Player calculan automáticamente y muy preciso el valor del valor BPM del titulo actual si todavia no existe ningun valor BPM en el ID3-Tag. Los siguientes valores pueden elejirse del menu de contexto: 50..100, 75..150, 100..200, 150..300 BPM. Por medio del menu de contexto del Display de valores BPM puede insertarse este valor directamente en ID3-Tag y no se necesita mas de determinarlo a traves de Counter BPM separados.

Con la función RESET en el menu de contexto el Counter determina nuevamente el valor BPM. Esto logra p.e. la revision o el cambio del valor existente en el ID3-Tag.



Menu de objetos en el Player



para retirar el titulo del Player

para cargar el archivo de audio en el Player

para mostrar **File Info Box** para el titulo cargado

para iniciar **File Editor**

para iniciar **BPM Counter**

para abrir **Search-Dialogbox**

para realizar **Normalize-Function** para el titulo

para exportar el titulo elejido como WAVE o MP3

para cambiar el titulo/interprete en el ID3-Tag

para borrar los puntos Cue, fades y contador Play

para iniciar el **BPM Print Designer**

para abrir **el campo de dialogo para las opciones de**

3.2.6. Display Player

El Display se divide basicamente en 2 zonas. La zona superior izquierda muestra la posición del titulo en Playlist (TRACK). La zona intermedia muestra opcionalmente el tiempo de espera (ELAPSED) o el tiempo de espera restante (REMAIN). A traves de un click sobre esta zona o el boton TIME puede cambiar entre estos dos modos.

El cambio se puede lograr tambien por medio de botones en la unidad de control.



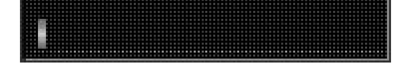


10 segundos antes del final del tiempo Play ilumina este Display rojo y señala con esto y por anticipado el fin del titulo.

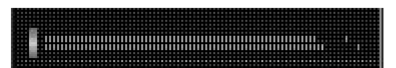
La zona superior derecha sirve para el anuncio opcional BPM del título (los datos se toman del ID3-Tag del título) o del valor Pitch. El cambio se logra por medio de un click con el boton derecho del mouse sobre esta zona.

En la zona inferior izquierda hay un mensaje de los recursos (datos de audio-Almacenador Puffer) seguido de un analizador de espectro. En el Display estan disponibles tambien los siguientes modos de operación que se pueden seleccionar con un click del mouse.

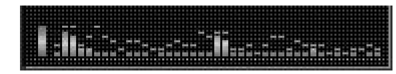
OFF (muy eficiente en recursos)



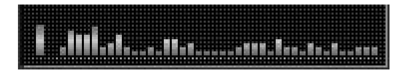
Standard-Balance Display



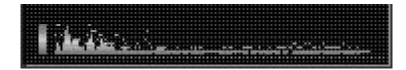
32 Frequencies Display con niveles Peak



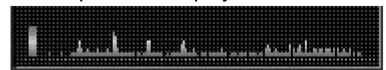
32 Frequencies Display sin niveles Peak



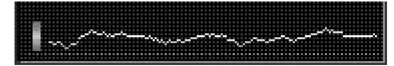
64 Frequencies Display con niveles Peak



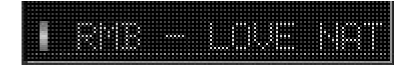
64 Frequencies Display sin niveles Peak



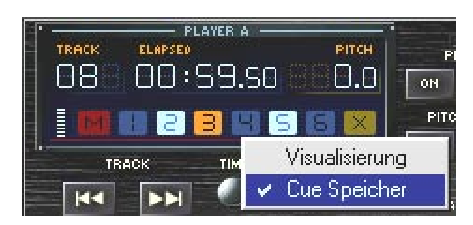
Amplitudes, cronologia



Scrolling del Titulo y los interpretes



A traves del menu de objetos cambia entre Display de titulos con analizador de espectros y los botones DirectCue.



3.3. Playlist



3.3.1. Funciones básicas

Cada Player posee una Playlist propio. Los Playlist sirven para una comoda composicion de titulos hasta una completa ejecucion del programa. En el Playlist son mostrados titulo, interprete, BPM y duración de la reproducción. La barra azul marca un titulo.

Todos los Playlists pueden ser grabados como Files Playlist (*.LST).

Básicamente hay 3 posibilidades para insertar archivos de audio al Playlist: A través del menu de objetos directamente del disco duro (cargar...),a traves del Drag & Drop del File Archiv y a través del boton . La secuencia sera cambiada tambien a través del Drag & Drop. Además una flecha roja facilita un ordenamiento . Usted puede insertar un titulo en el Player a través del Drag & Drop y con el menu de objetos. Dependiendo de la configuración básica el titulo se toca, o se pone en pausa.

A través del almacenamiento de Playlists puede usted crear desarrollos de programa completos para diferentes presentaciones, direcciones musicales, shows y mucho mas. El importe de Playlists de otros sistemas y Player como p.e. WinAMP es tambien posible, BPM Studio importa los formatos *.m3u und *.pls.



Un archivo de audio en el Player sera marcado con rojo (por lo menos 1 minuto) .



Estas otras funciones son disponibles:



- CLEAR LIST vacia un Playlist
- LOAD LIST carga un Playlist
- SAVE LIST guarga un Playlist
- + FILE agrega un archivo de audio
- – FILE retira un titulo del Playlist
- SEL ALL elije todos los titulos del lista
- FILE INF abre el **File Info Box**

El campo inferior derecho del Playlist consiste en una ventana de estado y la ventana de estdo **Monitorplayer** puede activarse por medio de un click del mouse.

Esta muestra el número de los titulos existentes en la lista



muestra el tiempo total de reproducción de la lista



muestra el tiempo restante de la lista

Los archivos originales de los titulos son guardados sin embargo solo una vez, aun si ellos han sido insertados a listas diferentes. Lease en el capitulo **Crossfader** como asignar a titulos efectos cross fading previamente configurados o como generar fades propios.

El importe de Playlists de otros sistemas y Player como p.e. WinAMP es posible, a partir de la versión 1.5 BPM Studio importa los formatos*.m3u - *.pls.

3.3.2. Waitlist, Modo Single List

Ademas de tener la posibilidad de disponer de un Playlist propio para cada Player, existe tambien otra variante de representacion, la Waitlist. En este modo se resumen ambos Playlists a un único List. Por medio de [W] y [P-LIST] en el Crossfader se cambia entre la representacion Dual-List (Playlist-Modo) y la representacion Single-List (Waitlist-Modo). Al cambiar de Dual a Single-List son juntados los List de titulos con el primer titulo del Playlist A,. Al volver a la representacion Dual-List son los titulos divididos en los dos player,los titulos impares a la Playlist A, los titulos pares a la Playlist B.



Menu de contexto en Playlist



3.3.3. Ancho de columnas y contenidos cambiables

Las columnas en la Playlist pueden ser tomados libremente con los campos y cambiados de tamaño. Haga usted p.e. mostrar la ventana en lugar de la version o reduzca el ancho para el interprete.

Para cambiar el ancho de una columan señale con el mouse el titulo de la Playlist entre dos columnas. El puntero del mouse se transforma en una linea con dos flechas. Haga un click ahora y desplaze las colunas de acuerdo a su s representaciones



Usted cambia el contenido de una columna como asi:

Haga un click con el boton derecho del mouse sobre la columna que usted desea cambiar en el encabezado de la Playlist. Se abre el context menu.

Aqui puede usted elejir que contenido de la columna debe ser mostrado.

Al escoger "Ajuste" determina si el contenido se ordena a la izquierda o derecha.

Con "reestablecer" puede usted producir de nuevo los ajustes estándares. Esto es util por ejem. cuando usted ha perdido una columna al cambiar el ancho de las columnas.

Drag&Drop:

Lease en el capitulo 4.4. (Como trabajo con Playlists) una exacta descripcion de las extensas funciones Drag&Drop de BPM Studio.

3.4. Preview Player



Los Preview Players son usados para la preaudicion de los titulos de las Playlists. Se reproducirán siempre los titulos marcados con el azul en la Playlist. Si el checkbox „Double Click loads Player“ en las **opciones de programan** esta desactivado, puede usted iniciar o detener de inmediato el titulo en Preview-Player a traves de un doble click en la lista ingresada. A la derecha junto al Preview Player se encuentra un pequeño indicadosr de nivel.

El Display del Player muestra opcionalmente el tiempo total de reproduccion, el tiempo restante de reproduccion y el numero de titulos en la Playlist.

Controles del Preview Player:

salta al titulo de la lista anterior

Play

Stop

carga el siguiente titulo de la lista

slider de posición

play time actual



El Preview Player del File Archive puede controlarse tambien por medio de los botones Sample Player <, 0 y > de la unidad de control. 0 detiene o inicia el Player, < bzw. > trabaj mas rápido que forward y backward.

3.5. Archivo File y Archivo Playlist



Las extensas funciones del archivo File y Playlist hacen al BPM Studio ideal Programa para la administración de sus titulos, Playlists, Programas y archivos de programa.

3.5.1. Archivo File

Por medio del boton ARCHIVE cambia usted en el campo inferior de la plataforma de programa de Mixer o CD-Player al modo Archivo. El archivo File, el cual usted logra con la tecla TRACKS, sirve para disponer y administar titulos existentes en forma similar a los de formato MP3. Aqui son categorizados por Genre, tiempo de realización,estilos de baile o otros temas clasificados. BPM Studio permite crear muchos grupos y subgrupos. En la ventana izquierda del archivo File se encuentran tambien estos grupos y subgrupos, en la ventana derecha son mostrados los titulos junto con todas las informaciones como titulo, interprete, version, formato, BPM (si existe) y la duracion de reproducción.

Por medio de los botones +FILE y +DIR tiene usted la posibilidad de importar los titulos del disco duro a esa categoria. Esta función se puede lograr tambien a traves del menu de objetos. Si los archivos cargados una vez en el archivo File BPM, puede usted ordenarlos comodamente con Drag & Drop según las diferentes categorias(usted cambia siempre solo el Vinculo a los archivos ,(nunca la posicion de los archivos en el disco duro!) Con esto es posible un comodo ordenamiento y archivamiento de los titulos.

Al mismo tiempo con Drag & Drop son los archivos de Audio llevados a la **Playlists** y alli son agregados a una posicion deseada. Además permanecen contenidos en el archivo file BPM . Otras funciones se pueden llamar a traves de los siguientes botones de control:



-FILE retira los archivos marcados

SEL ALL elije todos los datos en la lista

INV SEL invierte la elección

SEL ZERO cancela la elección

SORT orden a**utomatico**

FILE INF abre **File Info Box**

FILE SCAN abre un dialogo para la busqueda de titulo



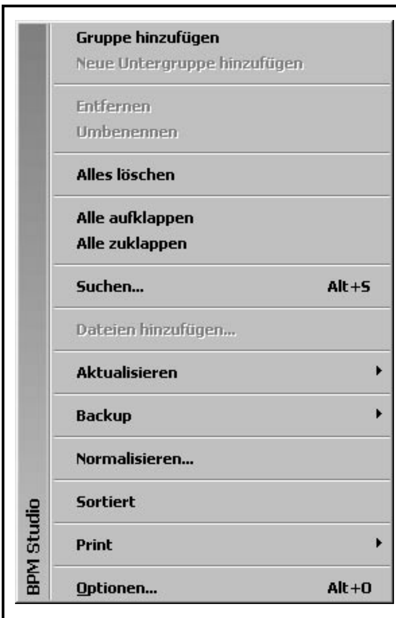
Al crear categorías no usar caracteres especiales como / o \, estos son interpretados por Windows como subdirectorios y pueden llevar a errores.



La clasificación automática crea una nueva estructura File Archiv con todos los interpretes como grupos y nombres de CD como subgrupos. Una nuevo pulso del boton vuelve a la vista normal de grupos.



Menu de objetos en List de categorias



para crear nuevos grupos
para crear nuevos subgrupos
para retirar grupos
para renombrar grupos
para borrar contenidos de grupos
para mostrar todos los subgrupos
para cerrar todos los subgrupos
para abrir **Search-Dialog**
para agregar archivos de grupos
para actualizar Archivos (ver **funciones adicionales**)
para establecer o rückschreiben **Backup**
para iniciar **Normalize-Function** para todos los titulos
para activar/desactivar el ordenamiento automatico
para iniciar **BPM Print Designer**
para llamar las **opciones de programa**

Menu de objetos en la lista de titulos de ambos Archivos



para tocar un titulo en el **Monitor-Player**
para retirar un titulo elejido de la lista
para borrar un titulo elejido del disco duro
para agregar archivos
para llamar **File Info Box** para archivos elejidos
para llamar **File Editor** para archivos elejidos
para llamar **BPM Counter** para archivos elejidos
para abrir **Search-Dialog**
para iniciar **Normalize-Function** para el titulo
para exportar archivos como WAVE o MP3
para retirar Titulos (Cue, Fades, Playcounter)
para iniciar **BPM Print Designer**
para llamar **opciones de programa**

3.5.2. Archivo Playlist

El Archivo Playlist sirve para un comodo y claro manejo de completas Playlists, p.ejem. de presentaciones, programas, o Albunes de determinados interpretes. Todas las Playlists pueden ser clasificadas en categorías deseadas. Cargar una Playlist completa en el Player se exactamente igual que con Drag&Drop, como el cargar un titulos especifico en el Player. Usted accede al archivo Playlist con el teclado LISTS (Si usted quiere cambiar de Mixer o CD-Player a Archivo Playlist, cambie antes a modo archive con ARCHIVE).

A diferencia de con el Archivo File, la secuencia de los títulos no se cambia y estos pueden estar contenidos en varias posiciones de la misma lista,p.ejem. si estos van a ser tocados en varias ocasiones.

Con Drag&Drop pueden partes de una Playlist ser insertadas a otra o extraidas y almacenadas como una nueva lista. Los botones en la línea más baja de los archivos tienen las mismas funciones que las ya descritos en el capítulo 3.5.1.

3.5.3. Funcion Playlist History

El grupo „CANCIONES TOCADAS“ es creado automáticamente por BPM Studio. Aquí se puede encontrar los títulos fueron tocados en un cierto día. Así usted tiene la posibilidad de analizar una presentación pasada o de usar otra vez partes de ella en otras presentaciones - simplemente con Drag&Drop. También existe la posibilidad de imprimir los títulos tocados como lista GEMA o cancelar con Print Designer.



Kontextmenü in der Rubriken-Liste



para crear nuevos grupos
para agregar nuevas Playlist
para retirar grupos o Playlists
para renombrar grupos o Playlists
para borrar contenidos de grupos
para mostrar todos los subgrupos
para cerrar todos los subgrupos
para abrir **Search-Dialog**
para agregar archivos de una List
para iniciar **BPM Print Designer**
para llamar opciones de programa



Monitor-Schalter für Player A und B.Cuando al Player de Monitor esta asignado una tarjeta de sonido y las funciones del monitor se han activado en las opciones de programa (tarjeta de registro de audio I/O), puede usted conectar el Player A y/o Player B a la salida del monitor.



En la esquina derecha inferior del archivo File se encuentra el display de estado y otra vez un Prewiew Player para preescuchar el título seleccionado. En el display de estado se muestra el número de los títulos seleccionados.

3.5.4. Anchos de columna y contenidos pueden ser cambiados *(Archivos File y Playlist)*

Las columnas en la Playlist pueden ahora ser ocupadas libremente por los campos del ID3 Tag y tambien modificadas de tamaño. Haga que se muestre p.e. el comentario en lugar de la version o reduzca la columna para el interprete. Asi el archivo File corresponde a sus necesidades individuales!
Para cambiar el ancho de una columna señale con el mouse en el encabezado de la Playliste entre dos columnas. El puntero del mouse se transforma en un linea con dos flechas. Ahora con un click desplaza las columnas de acuerdo



Usted cambia el contenido de una columna asi: Haga un click con el boton derecho del mouse en el encabezado de la Playlist y sobre la columna que desea cambiar. Se abre un menu de objetos.



Puede aqui elejir el contenido que tiene que ser mostrado en la columna.
Con el ingreso "Alignment" establece si el contenido se ordena a la derecha o a la izquierda.
Con "Reset" puede reproducir de nuevo los ajustes estandares. Esto es p.e. util cuando se ha perdido una columna al haber cambiado el ancho.

3.5.5. Elección de la secuencia de orden *(solo Archivo File)*

Los títulos en los archivos File se muestran alfabéticamente clasificados. Con doble click en una determinada fila puede usted elegir la columna donde se realiza el orden. Una flecha pequeña marca la columna clasificada en cada caso.



3.6. Loop Sampler



Con el Loop Sampler se destacan facilmente y en muy corto tiempo partes de un título tocado toca en el Player respectivo, se cambian, se tocan de nuevo o almacenan para otro uso.



Existe un Loop Sampler disponible para cada Player, el que puede ser llamado por medio del boton LOOP.

Los Loop Sampler funcionan como modulos independientes.El programa principal BPM Studio puede funcionar ademas con un completo expectro funcional. Las condiciones de funcionamiento del Sampler se muestran a traves de un punto intermitente



en el display Player, localizado entre Time und Pitch/BPM y tambien en el display de los recursos del Loop Sampler.

Un punto del rojo señala la grabación, y la reproducción sera representada por un punto verde. En las **opciones de programa**, tarjeta de registro servidor, se encuentran los tres botones universales A B y C. Asi es posible el control del Loop Sampler manejo sin necesitar de un display aviso de este.



Con Drag & Drop puede llevar directamente el Sample del display a un boton del Sample Player.

3.6.1. Uso del Loop Sampler



el Sample se toca en al dirección señalada



el Sample se toca hacia atras



el Sample se toca hacia adelante y hacia atras alternamente



el Sample no se toca en el canal Player,sino en el canal monitor



inicia ls grabación



termina la grabación o reproducción



toca el Sample



abre Dialogbox para guardar como archivo en el Dialogbox para guardar los archivos se puede guardar el Sample dentro de „Dateityp“ ya sea como archivo Wave o directamente como archivo MP3.





desplaza el punto de inicio



desplaza el punto final del Sample



cambia el nivel de salida de -99.9 db a 0 db



cambia la velocidad de reproducción entre -20% y +20%

Con la ayuda de las teclas + y - se pueden ajustar los valores con milisegundos de exactitud. El manejo es posible tambien a traves del teclado. Cambie con las teclas de cursor entre los 4 reguladores. Con los cursores pueden ser cambiado los valores en intervalos de milisegundos y con las teclas picture on/picture off en intervalos de 10 milisegundos.

3.6.2. el aviso del Loop Sampler

el aviso se divide en 3 campos. A la derecha se encuentra un aviso de recursos para el Sample-Puffer. Este es un campo reservado dentro del espacio de almacenamiento de tamaño limitado. Si el display de recursos alcanza la marca 100%, luego funciona el Sample, y se guarda siempre la ultima parte grabada.
El aviso de la derecha superior representa graficamente el Sample. En el aviso se pueden obtener los siguientes parametros:
- el nivel de volumen ajustado
- el Pitch ajustado
- la difrencia de tiempo desde el inicio del Sample hasta el ajustado punto de uso(P-IN)
- la difrencia de tiempo desde el inicio del Sample hasta el ajustado punto final (P-OUT)



Si usted quiere continuar usando mas tarde el Sample, tiene que guardarlo antes. El arrastre del Sample por Drag & Drop a una boton del Sample Player produce solo un enlace temporal con un archivo temporal.

3.7. Sample Player



El Sample Player maneja hasta 9 Samples, los que estan disponibles para ser usados como botones. Un LED de tres colores indica el estado del Player. Verde para READY, el Sample Player esta listo para funcionar, en estado rojo señala que datos estan siendo cargados en el Sample. En este momento ningún Sample puede reproducirse.El Sample Player posee nueve botones con cifras, las que pueden ser ocupadas con un Sample. La máxima longitud depende del espacio de almacenamiento en la PC. Si un boton esta ocupado, aparecer la cifra encima. Al pulsar un boton sera reproducido el Sample. Si en el menu de objetos esta desactivado SINGLE PLAY, luego varios Samples pueden ser tocados tambien al mismo tiempo de esta misma manera.

Existen 2 diferentes modos Play. En el modo Start/Stop se inicia la reproduccion de un Sample al pulsar un boton y con pulsados repetidos se detiene (On/Off). En el modo Scratch inicia el Sample con cada pulsado siempre desde el inicio. Detener todos los Samples se hace a traves de los botones 0 en el teclado.
Por medio de SCRATCH MODE en el menu de objetos o con el boton Scroll en el teclado se cambia entre ambos modos.
Con el control de VOLUME del Sample Player puede regularse el volumen de reproducción del Sample, independientemente de ambos Player.
Con el control PITCH puede ser modificada de forma continua la velocidad de reproducción del Sample. Por medio de un click con el boton derecho del mouse en el cotrol se logra otra vez el ajuste a cero.

Con ambos botones ◀ y ▶ se asigna la tarea del Sample-Player para el **Player** A asi como

para el **Player** B. Esto es necesario solo si no se ha asigando ningun canal de tarjeta de sonido al Sample-Player, es decir solo hay 2 canales de distribución disponibles (según el tipo de Software y de Hardware de su sistema). Ambas teclas no son importantes al usar ambos Player con una tarjeta de sonido.

Por medio del menu de objetos puede activarse una función Loop, la que toca el Sample hasta que las tecla cifrada nuevamente pulsada. El menu de objetos l Sample Player se abbre a traves de un click con el boton derecho del mouse sobre la tecla con cifra ( )

3.7.1. Editar Samples y designar las teclas

Para un Sample con una tecla cifrada existen varias posibilidades:

A treves del menu context, por Drag & Drop de una Playlist o del BPM File Archiv o a traves del Sample Editor.

El máximo tamaño de los Samples se determina dependiendo del almacenador dinamico:

mas de 64 MB:	30 sec
mas de 128 MB:	40 sec
mas de 256 MB:	60 sec
mas de 512 MB:	120 sec
mas de 1024 MB:	240 sec

A través del **Sample Editor** ( ) puede usted manejar los Samples y editarlos con el **File Editor**, el cual se obtiene del menu de objetos o tambien del **Sample Editor**.

Menu de objetos en el Sample Player



para tocar Sample (correponde a un click sobre la tecla)

actva/desactiva la función Loop para este Sample

carga directo un archivo de audio del disco duro para este boton

cancela la asignación de un archivo para este boton

borra todo el Block Sample 1 hasta 9

File Info Box para llamar archivos elegidos

abre el **File Editor**, con el que tembien se editan Samples

abre el **Sample Editor**

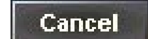
impide que se toquen a la vez varios Samples

cambia entre modo scratch y el modo start/stop

para abrir el campo de dialogo para las **opciones de programa**

3.8. Sample Editor



Con el Editor Sample pueden usarse los 9 canales del **Sample Player**. Exise la posibilidad de preestablecer ajustes individuales para cada Sample particular como LOOP, VOLUME, PITCH, FADE IN y FADE OUT.
Los nueve canales conforman un Sample-Block, de los cuales pueden guardarse muchos ajustes como archivos *.SMP usando  .

Reset — borra todos los archivos en el Block Sample abierto.

OK — toma los ajustes y cierra la ventana de Sample Editor.

Cancel — cierra el Sample Editor, sin tomar los ultimas ajustes.

3.8.1. Funciones Sample-Block

Los botones en el inferior de la ventana se refieren a todo el Block Sample.


abre la ventana de dialogo para cargar un Block Sample guardado anteriormente.


abre la ventana de dialogo para guardar un Block Sample.

3.8.2. Funciones Sample-Kanal

Los siguientes ajustes son tomados previamente para cada Sample individualmente:



Al activar la función LOOP (vease tambien el menú de objetos del **Sample Player**) sera reproducido el Sample en loop finito.





Ajuste del volumen del Sample



Ajuste del valor Pitch del Sample entre -20% y +20%

Fija el fade in time del archivo entre 0 y max. 5 segundos (según el tamaño del archivo)

Fija el fade out time de archivo entre 0 y max. 5 segundos (segun el tamaño del archivo)

Todas estas funciones pueden resetearse por medio de un click con el boton derecho del mouse sobre el display verde o sobre el control. Los ajustes pueden ser tambien preestablecidos durante la reproducción del archivo.



toca el Sample en el canal del Monitor



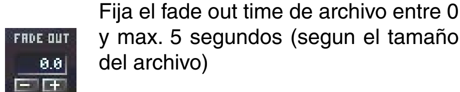
abre una ventana de dialogo para cargar un archivo de audio como Sample en el canal Sample correspondiente, donde antes un archivo existente fue reemplazado.



inicia el File Editor, para editar el archivo (vease uso de archivos MP3 en el **File Editor**).



Use el Sample Editor para guardar un Sample, el que usted ha sacado del Loop Sampler y colocado sobre un boton del Block Sample.



Menu de objetos en el Sample Editor





Mas informacion, pruebas actuales de tarjetas de sonido, Programupdates y respuestas a preguntas frecuentes (FAQ) encuentra usted en nuestras paginas Web: **www.alcatech.de**

3.9. Cross Fader



Con el Cross Fader se realiza un fade entre Player A y B. Se dispone de un modo manual y automatico. El modo automatico se activa o desactiva con AUTO. Con el modo automatico y al final del titulo que se toca se hace un fade con el titulo del otro Player. Con el mouse puede moverse la curva roja y azul y modicar el fade, o puede ajustar los desarrollos fade preprogramados a través del menu de objetos del Cross Fader. Con Drag & Drop se asigna el desarrollo fade ajustado a un titel, con lo cual el efecto asignado siempre esta referido al final del titulo. Todos los titulos a continuación de la Playlist reciben automaticamente el mismo desarrollo fade hasta que otro proceso sea asignado a un titulo. Un titulo con efecto asignado sera señalado con una linea azul en la Playlist. Si tiene que ocurrir el cambio del proceso ya asignado, tiene que asignarse nuevamente el desarrollo modificado con Drag & Drop. Esto impide un cambio no deseado de los desarrollos fade asignados. Todos los fade son almacenados en el File Playlist-File.

El modo automático activado se caracteriza con un punto rojo parpadeante arriba a la izquierda en el display. Se desactiva tan pronto se activen CUE, CUE/PLAY o START/STOP en uno de los Player. Tambien co el boton FADE puede se activar el fade por anticipado, con lo cual funciona el fade asignado al titulo.
Si el modo Autofade no es activado entonces al activar el boton FADE inicia el fade con el modo fade preajustado y mostrado en Display. Se usa el actual fade mostrado y no el fade asignado como en el modo automático. W cambia a vista Single-List.

El tiempo fade se ajusta con el control FADE TIME , donde tiene que tomarse en cuenta que este es el tiempo de duración del tiempo de plazo total. Si el fade no llena toda la ventana entonces se reduce el tiempo fade real.

Ajuste del tiempo fade

Un fade directo manual es posible con el control MANUAL FADE.



Fader entre **Player** A y B

Arriba a la derecha del display puede observarse el balance de ambos canales al usar el fade. La linea blanca vertical muestra la posición actual del desarrollo en el eje de tiempo.



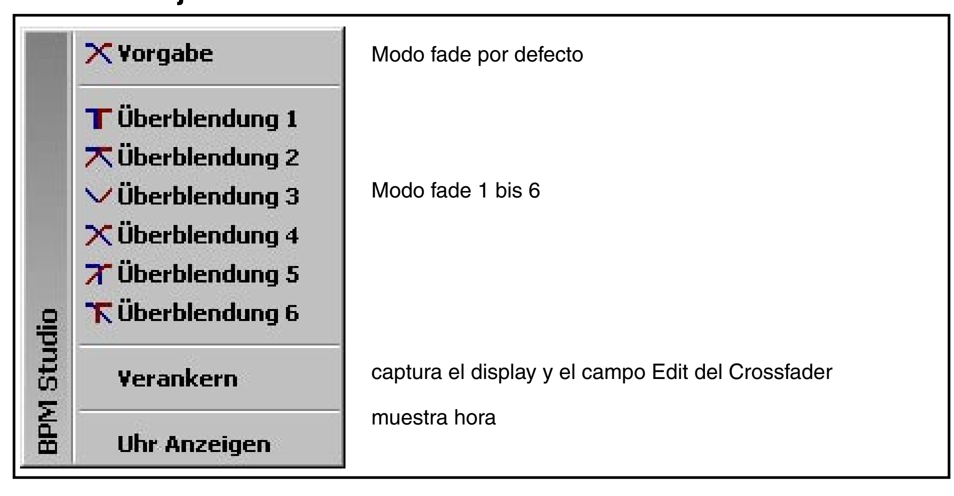
En la vista Single-Playlist aparece el Cross Fader en un una Layout modificada. Ya que este modo se usa mucho al emplear Autofading, tiene usted a su disposición 6 desarrollos fade. Los Slider permiten tambien un ajuste mas preciso. En la parte inferior del Cross Faders puede cambiarse a la vista zur Dual-List al usar el boton P-LIST .





El uso del control MANUAL FADE se logra sin considerar el Modo Fade.

menú de objetos en el Cross Fader



3.10. BPM Counter



Este modulo permite determinar exactamente el BPM (beats por minuto) de un titulo y almacenar los archivos en ID3-Tag y en un programa propio **BPM-Datenbase**. Existen 2 modos diferentes disponibles. En el modo automático se determina el Bass-Schlag del titulo a través de filtros especiales, el programa mide estas frecuencias y las evalua. En el modo manual son determinados los BPM al pulsar las teclas.

3.10.1. El Player Monitor del Counter BPM

El Beat Counter se usa para la reproducción de los titulos medidos.



Con el slider de posición puede navegarse muy rapidamente a una posición deseada dentro del titulo. En la parte superior se mostrara el playtime y el signallevel. Con los 3 botones inferiores se controla la reproducción.

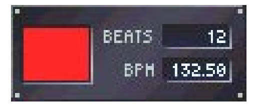
3.10.2. Determinación del BPM en modo manual.



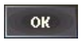
Ajuste del Counter BPM a manual.
Pulse el boton Start o inicie el titulo del Player Monitor.



El boton Start cambia a Trigger. Pulse ahora el boton Trigger para cada golpe Bas (es decir la tecla space de sudel teclado).



Cada golpe Bass es contado por el modulo y mostrado con un recuadro rojo iluminado interminetente. El contador BPM es cancelado si no se hace alguna operación hasta los 2 segundos.



Vea el valor BPM mostrado. Si este no cambia, puede salir del Counter BPM al pulsar el boton El valor BPM se ingreasa al **BPM-database** y se muestra en el Playlist.

3.10.3. Determinación del BPM en modo automático



Ajuste el Counter BPM a Auto.
Accione el boton Start o inicie el titulo del Player Monitor.
El modulo analiza ahora el titulo usando el mismo proceso que el Counter BPM automático en los Player. Independiente de esto se filtra el Beat del titulo y es mostrado. Observe ahora el display y el recuadro iluminado de rojo. Si esta ilumina exactamente una vez por Beat y el valor BPM en el display no cambia mas puede suponer que el valor se ha determinado correctamente.
Puesto que con algunos titulos el Beat con el ajuste estandar del filtro no es mostrado exactamente (si p.e. el recuadro ilumina constantemente), este filtro puede ser cambiado manualmente. Active para ello la corrección por filtro en la parte inferior izquierda del display Filter



Ahora en el modo automático y luego de haber iniciado el análisis puede acomodarse a la respuesta de frecuencia del filtro,que el area de mensaje permite una limpia evaluacion, es decir, ilumina intermitente para cada golpe Bass solo una vez pot beat.

La barra horizontal puede ser modificada en posición y ancho y produce un cambio de la curva de envolvente del filtro. El Slider vertical cambia la intensidad (amplitudes) del filtro.
La respuesta de frecuencia producida es representada gráficamente. Al activar la función Preview puede solo oirse la signal Audio en la salida del filtro.
Luego de una exitosa medición se ingresan los valores BPM determinados al **BPM-database** exactamente igual que en el modo manual.

3.11. File Editor

Con el File Editor es posible cortar determinadas secuencias de un archivo y extraerlas o establecer puntos Cue en ritmo exacto. Todos los ajustes de volumen, Pitch, Cue-in y Cue-out son reconocidos y considerados por los Player y pueden ser almacenados a traves de los **Playlists**.

3.11.1. Cargar y Displaying de un Titulo

Al cargar archivos de audio por primera vez se crean peaks y se almacenan.



A traves de este proceso no tiene que efectuarse ningún cambio al archivo, este permanece en original. Los peaks son guardados por separado en el disco duro, en **opciones de programa** puede ser establecido, si estos se borran o permanecen en el disco duro con el fin del Programa. Luego de cargar el archivo de audio se lo representa gráficamente. El File Editor posee 2 displays de trabajo. En el display inferior se muestra siempre el archivo de audio en toda su magnitud. Se este modo mantiens la vista sobre el archivo y puede rapido cambiar a otra posicion deseada del archivo. La display superior sirve para editar, establecer puntos Cue, inicio y fin o para seleccionar un campo o para exportar a un file.

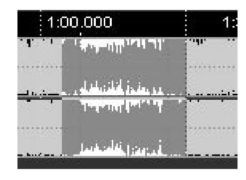
3.11.2. Cambiar el rango del Display

Hay dos posibilidades diferentes, para cambiar la zona del display: cambiar los anchos o desplazar la posición de la barra de area entre la parte superior e inferior del display. En la parte



superior del display se muestra siempre la zona que esta marcada con la barra de zona sobre la ventana inferior. En la barra de zona se muestra la duración de reproducción, si el ancho es suficiente

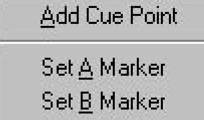
Active la función Lupa y arrastre con el boton derecho del mouse una zona superior o inferior del displa. El area se representa a continuación.



agrandada A través de un doble click sobre la barra zona puede cambiar entre vista Zoom y vista Total



3.11.3. Marcar una zona y exportar a un File.



Desactive la función lupa y arrastre con el boton derecho del mouse una zona en el superior o inferior del display. La zona se pone en rojo. Con el botón derecho del mouse puede cambiar esta zona o abrir un menú de objetos, en el cual puede otra vez hacer un zoom de la zona, puede tocar la zona como un nuevo archivo *.WAV o MP3 o copiar al disco duro. Estos pueden ser p.e. utilizados mas adelante en el **Sample Player**.



3.11.4. Cambiar el volumen y Pitch

Por medio del control Volume se puede cambiar el volumen entre -20 y 0 dB.



El rango Pitch puede ser cambiado en un +/- 20%.

Con los botones + y - pueden estos valeres ser ajustados finamente. Estos cambios son guardados y considerados al cargar en el **Player** . El valor Pitch aqui ajustado se adiciona al valor Pitch del **Player**.

Barra de Herramientas



STOP - detiene la reproducción en el file editor.



PLAY - inicia la reproducción en el file editor.



REWIND - Salta al comienzo de la zona seleccionada (y al comienzo del titulo, si ninguna zona ha sido seleccionada), y pone el Locator al inicio (con STOP).



LOOP - toca la zona seleccionada (Marker azul) / el Titel en un lazo continuo.



ZOOM - transforma el boton derecho del mouse en funcion Lupa a selecciona.



representa el archivo de Audio en forma de Wave.



representa el archivo de Audio en forma de barras.

3.11.5. La función de Marker diferentes

El File Editor conoce 4 Marker diferentes con los cuales son seleccionadas diferentes posiciones o partes de un titulo. Todos los Marker pueden ser editados con el menu de objetos en en la Fila del Marker, o desplazados con el puntero del mouse.



El Locator rojo caracteriza la posición actual de reproducción asi como la posición de pausa y puede ser comparada con el Slider de posición en los **Player** y los **Monitorplayer**. Con un click con el boton izquierdo del mouse se fija la posicion del Marker.

Los Marker de ingreso y de salida señalan el inicio y el final del tiulo. Ellos pueden ser tambien desplazados con el mouse. El Slider de posición en los **Player** ve estos puntos como los nuevos puntos de incio y de fin del titulo.

Los Marker puntos Cue amarillos fijan los puntos Cue. Ellos pueden ser tambien desplazados y puestos en sincronización. Con el menu de objetos de la fila Marker pueden ser agregados nuevos puntos Cue.

El Marker puntos Cue azul representa al punto Cue activo. Esta fijado en el list punto Cue superior derecho, en el menu de objetos de los botones CUE o CUP del **Player** o con el menu de objetos de las filas Marker.

3.11.7. Trabajar con puntos Cue

Un punto Cue es una posición del titulo, que el Player reconoce como posición Start. Con el boton CUE en el Player se pone el titulo en esta posición, con el CUP-boton se toca este titulo a partir de esta posición. (corresponde a CUE y PLAY). Con ayuda del editor File que reconoce el Player como Startposition. (entspricht CUE und PLAY). Con ayuda del Fileeditor se pueden establecer hasta 9 Puntos. Debido a que el Player posee solo un boton CUE y un boton CUP se establece uno de los puntos Cue como punto estandar Cue, este se utiliza al activar CUE o CUP. Para la administración de los puntos Cue posee el file editor en la esquina superior derecha un list puntos Cue.



Aqui son mostrados los puntos Cue y sus posiciones exactas en 1/1000 segundos. El punto Cue actual es señalado con una barra azul. Al reproducir un titulo en el File Editor esta barra se mueve hacia adelante y señala asimismo el ultimo punto Cue sobrepasado.

 agrega un punto Cue.

 borra el punto Cue seleccionado.

establece el punto Cue como punto Cue estandar.

toca el titulo a partir de este punto Cue / re-



A partir de la Version 4.2 de BPM Studio seran tomados los puntos Cue definidos en el file editor como puntos DirectCue al cargar el Titel en el Player.

El menu de objetos de la fila Marker

Con la fila Marker obtiene el siguiente menu de objetos:

Set Cue Point	define este punto Cue como punto Cue estandar.
Delete Cue Point	borra este punto Cue
Set A Marker	Establece inicio marker ... a esta posición
Set B Marker	Establece fin marker ... a esta posición



3.12. File Info Box



En el File Info Box puede ser editado ID3-Tag por completo.
En las **opciones de programa** se establece, si este luego sera escrito en el nuevo formato ID3v3 o en el antiguo formato ID3.
Si el File Info Box se abre en una opción múltiple, aparece una Checkboxleiste adicional. Aquí usted puede cambiar una entrada para todos los títulos señalados.



Ingrese los datos y seleccione la zona deseada. Despues de confirmar el BOX con OK sera tomado el titulo deseado con OK. Para el campo GENRE existe un menu de objetos, en donde se puede clasificar el titulo segun una direccion musical. A través del **Dialogo usqueda** pueden ser encontrados de una manera rapida titulos de una determinada dirección musical.





Abbruch — cierra el File Info Box y toma los ajustes

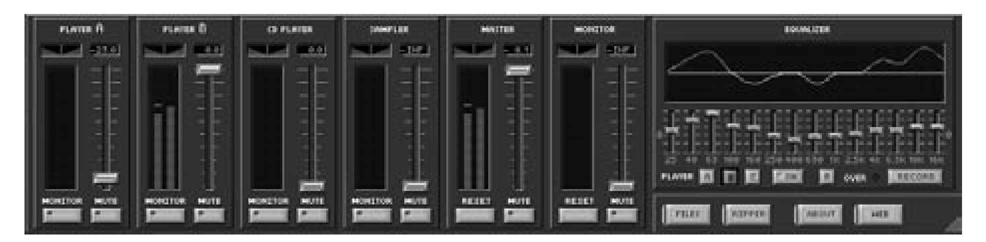
More... — cierra el File Info Box sin tomar los ajustes

abre un Infobox adicional con una lista de Titulos e Interpretes, si el archivo es un CD grabado con CD-at-once (p.e. un Mix). Este boton aparece solo si el File Info Box es abierto para un CD grabado como un titulo.

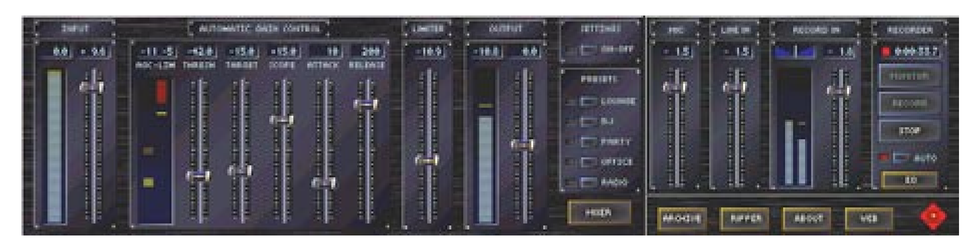
BPM... — inicia el **Counter BPM** para este titulo.

Edit... — inicia el **File Editor** para este titulo.

3.13. Mixer



El mixer esta compuesto por cuatro diversos componentes, de los cuales dos son mostrados uno al lado del otro. En la vista estandar a la izquierda se encuentran los canales **Audio y** a la derecha el e**qualizador**. En el canal Master (suma de todas fuentes de señal de Audio) puede ser insertado un compresor**/modulo Limiter** (AGC, Automatic Gain Control). Con el boton AGC a traves del control volumen Masterse cambia a este moulo AGC. El display ecualizador puede opcionalmente ser reemplazado por recorder al pulsar el boton RECORD.

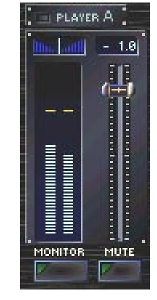


A traves del Mixer se unen las fuentes audio internas y externas. Para el Player A, B y el driver CD-ROM se pueden efectuar diversas correcciones de la respuesta de frecuencia del equalizador. El AGC es responsable de un nivel uniforme de salida y son prevenidas por el limitador sobrecargas de los equipos conectados. Con el **Recorder** se puede grabar la señal de audio de una fuente de señal externa (MIC o LINE IN) o del programa que corre en ambos Player y del Player Sampler, y almacenarlos como archivo Wave o MP3, o enviarlos como Stream MP3 un Server Streaming.



En las opciones de programa puede ser desactivado el mensaje de nivel. Esto ahorra recursos de Systema.

3.13.1. Los canales de audio

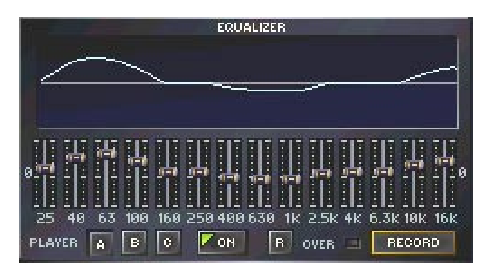


El mixer audio posee cuatro entradas Stereo internas (Player A, Player B, CD Player y Sampler) y dos salidas Stereo (Master, Monitor). En el Recorder pueden elegirse un MIC y una entrada LINE IN de una tarjeta de sonido.
Con el control de nivel se ajusta el nivel de voumen de cada canal Stereo individual. El nivel se representa como display de barras a la izquierda del control. El nivel en dB puede ser visto en el display arriba a la derecha. A través del campo Panning a la izquierda se puede mover el balance de una canal. Con el boton derecho del mouse se regresa al medio o 0. El boton MUTE silencia el canal.

Con ayuda de los botones MONITOR de los canales de entrada (Player A, Player B, CD Player y Sampler) se pone la señal en el canal de salida MONITOR, con lo cual (si las funciones Monitor estan activa en las opciones de programa y estan en una tarjeta de sonido propia) puede escucharse independientemente de los titulos que sean tocados.

A la izquierda de la designación del canal existe una display beat para cada canal de entrada. La salida MASTER regula el volumen total de todos los cuatro canales de entrada. Aqui se encuentra tambien la tecla para el modulo AGC. El LED sobre este boton señala tambien si esta conectado o no el AGC.
En todos los controles se puede regresar -1.0 dB al pulsar el boton derecho del mouse sobre la escala Slider del nivel de volumen.

3.13.2. El Ecualizador



El Ecualizador sirve para correjir la respuesta de frecuencia de los Player A y B y CD Player. Los ajustes del Ecualizador de ambos Player y del CD Player pueden llamarse con ayuda de los botones y activados o desactivados con el boton . Con los controles se ajusta la respuesta de frecuencia para cada uno de los 14 campos de frecuencia. La curva resultante es mostrada en la parte superior del Grafikdisplay. A traves de un click sobre el boton asi como con el boton derecho del mouse sobre el Display se convierte la curva anterior en lineal. Si el LED OVERFLOW ilumina rojo permanentemente, entonces el reforzamiento total del EQ es muy alto, y aparecen deformaciones. Se recomienda usar la función PREAMP (Limiter) a traves del menu de objetos o cambiar los ajustes de ecualizador correspondientes.
Con se cambia a **Recorder**.

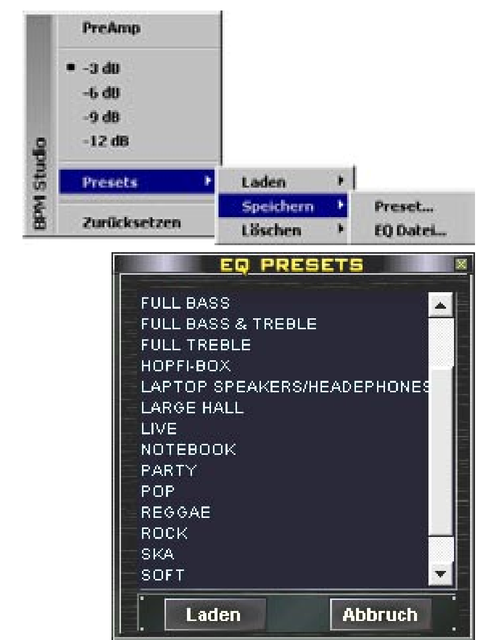
3.13.3. Cargar y guardar ajustes del ecualizador

BPM Studio permite guardar y cargar muchos ajustes de ecualizador deseados. Predefinidos ajusten estan tambien disponibles. El manejo se logra a traves del menu de objetos en el mensaje del ecualizador sobre el punto „Presets“ y el siguiente Dialogbox.

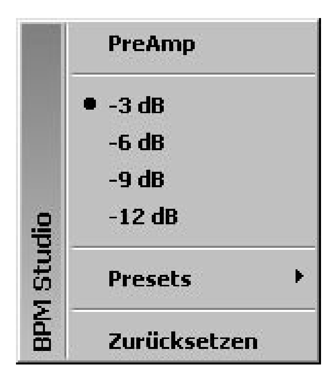
Con el boton en el ecualizador se cambia a recorder.

3.13.3. Cargar y guardar los ajustes de Ecualizador

BPM Studio permite guardar y carlar muchos ajustes ajustes de ecualizaodr. Tambien los ajustes predefidicos estan disponibles. El manejo se logra a través del menu de objetos en el display del ecualizador con el el punto "Presets" y el consecutivo Dialogbox.

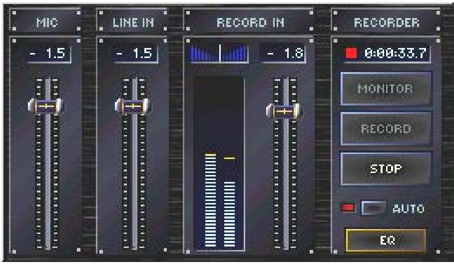


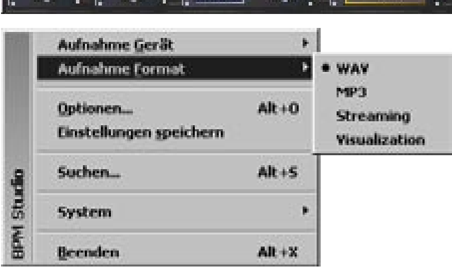
Menu de objetos en el Display Equalizer



Con el boton RECORD en el ecualizador se cambia a recorder.
Ambos controles MIC y LINE IN sirven para el ajuste de la señal de entrada de una Soundkarte elegida. La elección de la Soundkarte se logra a traves del menu de objetos del control. Al respecto puede ser elegido opcionalmente el **modulo MP3-Stream**. El control RECORD IN controla el nivel total de la recepción asi como del envio.

Con el boton RECORD se inica la grabación y transmisión. Con el boton MONITOR pueden ser ajustados antes los niveles de transmisión. La grabación activa se señala con un punto rojo y con un display de duración de grabación (0:00:33.7) . STOP termina la grabación. Si usted usted ha elegido WAVE o MP3 como formato de grabación entoces luego de pulsar este boton se abre un campo de dialogo, en el que puede especificar los nombres de archivos y en que directorio deber guardarse este archivos.
Al activar la función Autostart (AUTO) inicia automaticamente la grabación en cuanto se reciba una señal de Audio.





Visualisacion Plugin. El modulo Streaming y la interface Visualisacion se explicarán mejor en otra parte del manual.
Con EQ se logra regresar a Ecualizador.

Menu de objetos en el Recorder



Elección del tipo de tarjeta para la grabación

Elección del tipo de formato para la graba

campo de dialogo para las opciones de programa

Guarlas los ajustes

abre el dialogo busqueda

Funciones del Systema



Si el programa actual que se ejecuta debe ser grabado en directo, luego todos los recursos virtuales tienen que ser asignados a la misma Soundcard y con capacidad duplex. Los ajustes Mixer Windows de esta tarjeta tiene que ser Karte für Aufnahme die WAVE- bzw. Loop-Funktion (o. ä.) dieser Karte aktiv und die Karte im Feld RECORDER als Record

3.13.5. El Compresor/Limitador (AGC)



Sobre todo si al reproducir archivos MP3 aparecen grandes diferencias en el nivel de volumen. La mayoria de las veces la causa esta en diferentes gemasterten CDs o en parametros desviador al encodificar, p.e. con el uso de diferentes programas Encoder.



El Modulo AGC fue concebido en primer lugar para el uso con Hintergrundbeschallungen o de Playlists preparada p.e. en funcionamiento de radio. El funcionamiento con Live-Mixenes no es posible por el momento.

Threshold
Este parámetro define el umbral del empleo de la regulación. Los pasos o silencios al inicio o al fin no son cambiados para no malograr la gama del volumen del título (campo de ajuste de -60 hasta 0 dB). También un regulado principal y consolidación del ruido con estos lugares se evita por este medio.



Target
(campo de regulacion de -21 hasta -3 dB)
Éste es el nivel de salida deseado El AGC intenta amentar o disminuir cada nivel que es mas ruidoso o silencioso que el nivel Threshold

Scope
(Gama del ajuste de 0 a 21 dB)
Este valor especifica el refuerzo y la absorción máximos del nivel y así de la „intensidad“ de la regulación. Si un nivel punta esta sobre Target, p.e. más que el valor Scope fijado, luego este es regulado alrededor del valor Scope.

Attack
(campo de ajuste de 1 hasta 500 ms)
Con este parámetro se ajusta el tiempo de respuesta de la regulación. Los niveles pico, que son más cortos que este no son considerados por AGC.

Release
(campo de ajuste de 1 hasta 500 ms)
Este parámetro especifica que rapido deja de actuar el efecto de regulación, es decir cuanto tiempo dura hasta que se alcanza el nivel de salida normal.

Limiter
(campo de ajuste de -18 hasta 0 dB)
Es un limitador de nivel de muy rápida respuesta. Su tarea es de limitar el nivel de la señal en lo superior y así proteger los dispositivos que siguen en el recorrido de la señal como el Mixer, Crossover, las etapas de salida y los altavoces contra regulaciones excesivas o sobrecargas. Debajo del nivel ajustado permanece el limitador sin efecto.

Input, Output
(campo de ajuste de -12 hasta 12 dB)
Con ambos reguladores puede ser lograda una adaptacion lineal de la señal de entrada y salida. Las barras mostradas representan el nivel de señal antes y luego de la regulación.



El Limiter permite tambien la limitación de muy cortas señales pico que no reaccionarian a AGC, porque el tiempo de respuesta AGC (Attack) esta muy arriba de los valores de tiempo, que podrian causar un control desproporcionado o un daño a equipos consecutivos.

Mensajes en el Modul AGC
El mensaje en el Modulo AGC se sompone del mensaje de Compresor (a la derecha) y del mensaje del Limiter (a la derecha). Si el indicador de reforzamiento se encuentra al medio, luego la señal pasa sin cambio por el modulo AGC. Si se desplaza el indicador por debajo de la posicion cero, entonces la señal de entrada es muy fuerte y se restringe a los parametros ajustados. Analogamente en este caso el indicador señala un reforzamiento de la señal si este se encuentra por encima de la posicion cero.
La barra roja en la parte superior derecha indica el nivel de uso del limitador. El valor pico del nivel de señal en la salida del AGC se representa a traves de una marca amarilla. Mientras esta se mueva por debajo de la barra roja no se logra ningún cambio en la señal. Si esta marca del valor pico toca la barra roja se limitara de inmediato la señal al nivel maximo fijado.



AGC-Presets
Para el rápido funcionamiento del AGC se dispone de 5 diferentes Sets de parámetros preajustados. Estos estan adaptados a las respectivas situaciones. Elija usted uno que le parezca el mas favorable y proceda a continuación a realizar un ajuste fino.

El modulo AGC se activa o desactiva con ON-OFF.

Forma de trabajo del AGC
A continuación se explica brevemente la forma de trabajo del AGC con diferentes niveles de entrada (ver tambien para esto el diagrama en la pagina siguiente). Los valores entregados son valores estandar y pueden ser cambiados segun el tipo de aplicación.



AGC trabaja solo en el modo Autofade. Aun si AGC esta conectado, permanece sin efecto si es que el modo Autofade esta desactivado.

Hasta el punto A no tiene el AGC ningun efecto porque el nivel de entrada no ha alcanzado el Threshold de - 42 dB.



A partir del punto A comienza el AGC a trabajar e intenta de elevar el nivel a target (-15 dB). Pero debido a que esta fijado un Scope de 15 dB, se refuerza tambien la señal solo en unos 15 dB.

A partir del punto B es la señal de entrada inferior a 15 dB (Scope) inferior al Target y el AGC puede ahora regular exactamente el nivel de salida a unos -15 dB.



La diferencias de volumen entre los puntos B y C son igualados porque la desviacion en cada caso es inferior a 15 dB Scope.

A partir del punto C es la señal de entrada mas fuerte que los 15 dB (Scope). El AGC restringe la señal ahora tan solo unos 15 dB.

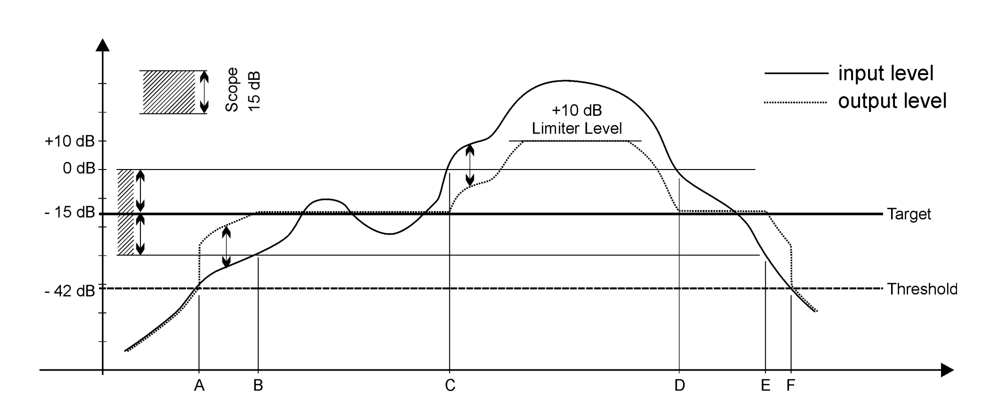
Mientras tanto y apesar del AGC, la señal de salida sobrepasa el umbral preestablecido por el Limiter de +10 dB y se recorta de inmediato.

En el punto D es la diferencia de la señal de entrada con el Target de nuevo inferior la valor Scope. Por eso puede el AGC de nuevo regular el Target a -15 dB.

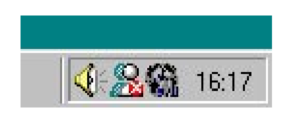
Entre E y F logra el refuerzo su Maximum de 15 dB.

Del punto la F el rango eficaz del AGC (el valor de Umbral) no es sobrepasado y la señal de entrada es conducida otra vez invariablemente a la salida.

En este diagrama se supone que los cambios son realizados sin deformación. Si valores apropiados son puestos para el Attack y Release, entonces el comportamiento trigger y fade es retrasado.



3.14. Modulo MP3 Streaming



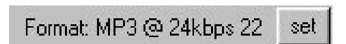
Este modulo permite el envio directo de un Stream MP3 hacia una Network interna o hacia un Server Streaming en Internet. Aparece automáticamente si usted la elegido la opción „Streaming" en el menu de objetos del Recorder. El modulo puede dejar de ser visto a traves de un click sobre la esquina superior derecha y puede ser llamado por medio de la barra de tarea. Esto permance activo si es que se elije „Streaming" como formato de grabación en el menu de objetos.



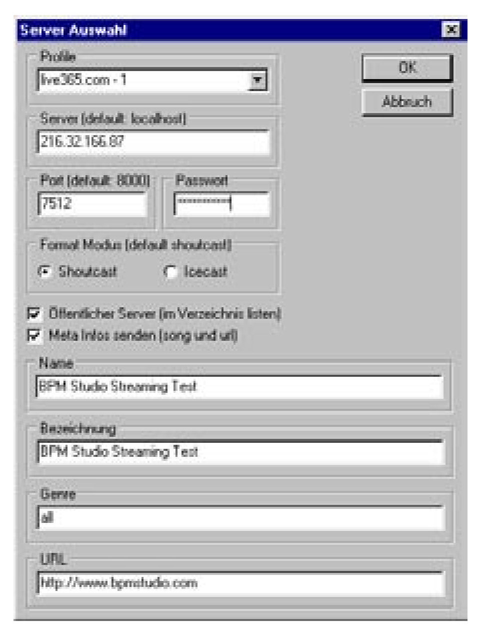
Los ajustes para Server y Datenformat se realizan por medio de ambos botones SET. Estos datos tienen que unirse a los ajustes del Server Stream. Ambos Protocolose Shoutcast y Icecast son son apoyados.

Server: 216.32.166.87:7512 set

Aqui se muestra al Server actual, por medio del SET Button se llama al campo de dialogo para los ajustes del Server, en el que puede crear y guardar diferentes configuraciones.
El formato de datos para el Stream puede ser



establecido en esta sección. Elija estos ajustes en dependencia del ancho de cinta disponible.



PERFIL:
Usted pued stablecer un nombre para cada configuración particular

SERVER:
Aqui se ingresan las direcciones de URL o IP del Server Stream.

PORT, PASSWORT:
Pueden ser tambien establecidos con el Server Stream.
Aqui se logra establecer el protocolo de trans-



ferencia deseado. Shoutcast es un protocolo, el cual p.e. es usado por el libre Server Streaming www.shout cast.com para uso no comercial. P.e. Icecast es usado de www.icecast.com. Informacion adicional encuentra usted en las paginas Web correspondientes. Los siguientes datos sirven para publicar su „Radio station“ en los directorios del Servidor

Öffentlicher Server (im Verzeichnis listen)

Ssi es que usted ha activado el Checkbox „Public Server“.

Meta Infos senden (song und url)

Enviar Meta Info causa que el titulo e interprete del actual titulo sean enviados adjuntos.



El contenido de ambos campos se envia como informacion paralela al Stream MP3. Usted puede p.e. ingresar aqui en titulo de su programa y el URL de su pagina Web.

Si ambos Checkboxs Auto son activados, se toman luego (al activar la funcion Autofade) el titulo actual del BPM Studio y el URL y el campo de dialogo para los ajustes del servidor son ingresados en el directorio.

server control Inicia el Web-Browser y muestra la pagina de status del Server Streaming.

Verbinden crea la union con el Server Stream

Trennen corta la comunicación con el Server Stream (esta deberia ser cortada antes de salir de BPM Studio)



Los datos de titulos son transferidos correctamente si estan activados el checkbox "AUTO" y el modo Fade.

3.15. CD Player / CD Writer



El CD-Player / CD-Writer pone a disposición todas las funciones que se necesitan para el trabajo con CDs. Se pueden leer Audio-CDs y comprimir en format MP3. Pero tambien es posible grabar titulos de CD-Rs como Audio-CD para la reproducción con normales CD-Player o como data CD para propositos back up.
Para esto estan disponibles 3 diferentes modulos: CD READER, CD WRITER y ENCODER .El cambio se lograr con los botones en el campo medio del CD-Player.

3.15.1. CD-Reader (CD READER):
Con este modulo, llamado tambien CD-Player, puede usted emplear el drive CD-ROM como Audio-CD-Player profesional. Todas las funciones como Pitch, Tempo Master, Pitch Bend, Puntos Cue, etc. estan diponibles en su completa gama. La reproducción puede lograrse por medio de un canal de tarjeta de sonido y es regulado en el Mixer como canal separado. Pero tambien todos files MP3 pueden ser reproducidos en este Player. Saque con Drag&Drop un titulo deseado de las Playlists o del archive File Archiv y llevelo al CD-Player y utilize a este como un confortable Monitorplayer!
Las Playlists y el modulo Player del CD-Player son en estructura y funcionamiento identicos con ambos Player principales y las Playlists.
El CD-Reader es usado tambien al mismo tiempo para leer Audio-CDs y copiar al disco duro. Vease en el capitulo 4 una instrucción paso a paso para copiar e imprimir Audio-CDs.



Si se encuentra un Track Audio en un Player de BPM Studio, luego es el drive es bloqueado. Usted puede entriegeln, si usted elije el titulo a traves del menu de objetos del Player, opcion „retirar". O si pulsa el boton EJECT.

3.15.2. Encoding de CDs de audio:
Básicamente el Encoding (comprimir a formato MP3) puede lograrse de dos maneras diferentes. O lee Audio-CD como archivo Wave en el disco duro para comprimirlo luego o comprime simultaneamente con la lectura el CD en formato MP3. La selección se logra en las opciones de programa sobre la tarjeta de registro CDDA-Copy / Configuration / ☑ Encode during copy. Si este Checkbox ha sido escogido se logra copiar y encodificar en un proceso de trabajo.
Para comprimir grandes cantidades de titulos se recomienda primero de leer primero todos los Audio-CDs con mayor velocidad que archivos Wave y a continuación comprimirlos en un proceso en **modo Encoder**, p.e. en la noche .

3.15.3. Pregunta CDDB:
Luego de colocar un Audio-CD en el lector de CD-ROM aparecen los titulos en la Playlist como Tracks numerados. Pulse ahora el boton



El CD-Player soporta tambien archivos MP3 y WAVE, asi puede usted usarlo como tercer MP3-Player o confortable Player Preview.

CDDB. Si se configura asi en Windows, la PC crea una comunicacion con Internet, se conecta a CDDB (Database para la administración de titulos de Audio-CDs) e intenta encontrar información acerca del CD introducido.

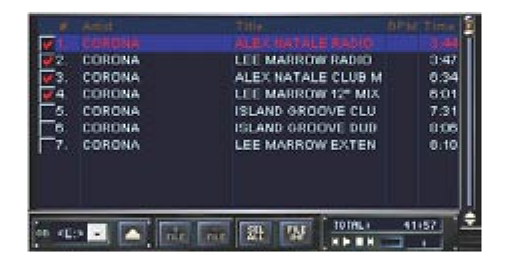


Cuando se logra esto son los datos transferidos y mostrados en la Playlist. Se logra tambien guardar en su PC de tal manera que los datos estan disponibles al introducir nuevamente el CD.

Consulta para varios CDs (Función Batch):
Tan pronto un Audio-CD es introducido memoriza BPM Studio el CD-Code. Con la siguiente pregunta CDDB se intenta de encontrar las listas de titulos para todos los CDs en el CDDB no identificados aun y de transferirlos a la PC. Puede ahorrar tiempo si introduce varios Audio-CDs uno luego de otro y espera hasta que los titulos sean mostrados como numeros Track. Luego presione el boton para la preguntalta CDDB CDDB. Las listas de titulos de todos los antes Audio-CDs introducidos son transferidos (si existen en el CDDB) y estan disponibles de inmediato al introducir el siguiente CD. A continuación se cortar la comunicacion. La comunicacion a Internet puede tambien realizarse manualmente por medio del menu de objetos de los botones CDDB.
En las opciones de programa de la tarjeta de registro CDDA-Copy pueden ser elegidos diferentes Server CDDB.



Los datos cargados online del Server CDDB seran almacenados en BPM Studio y estan disponibles mas tarde sin conexión Online.



3.15.4. Copiar un Audio-CD (Rippen):
Luego de una exitosa pregunta CDDB son mostrados todos los titulos del CD en la Playlist.





Es extremadamente importante de ingresar información manualmente a traves del File Info Box o descargar la información CDDC antes de proceder al ripping de los titulos. Al mismo tiempo puede el BPM Studio usar como nombres de datos solo CD-Code y numeros de titulos.



Si no hubo ninguna lista de titulos en el CDDB para este CD ingrese en este lugar manualmente los titulos **File Info Box**.
Marque los titulos a leerse con el Checkbox en la parte izquierda del list y haga un click en COPY.
Los titulos seleccionados son ahora leidos. El progreso es mostrado en un display de estado.

Si la opcion "encode during copy" de la tarjeta de Registro CDDA-Copy en las **opciones de programa** es activa, luego se comprimen los titulos leidos en formato MP3 y se ponen directorio de archivos MP3. Este Directorio puede ser elegido en las **opciones de programa**, tarjeta de registro "guardar".
Luego de haber encodificado son listados automaticamente todos los titulos en el Archive File en el grupo "NEW FILES" asi como "NEUE DATEIEN". Para una mejor claridad se coloca cada vez un subarchivador con el dia actual. (Vease tambien la ilustración al inicio de esta pagina)

"CD at once" Modo en el CD-Player:
Con el modo "CD at once" puede grabarse el CD completo como un Titel y archivarlo. Esto es util si usted p.e. quiere leer sin pausa un CD mezclado para reproducirlo mas tarde en una pieza. Tambien para leer determinados albunes con los cuales no se pierdan las secuencias de titulos es factible leer el CD como una sola pieza. Incie para

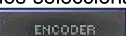


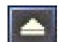


esto el proceso de copia con el menu de objetos (boton derecho del mouse) del boton .
Todos los titulos son grabados sin pausa como un Track completo y agregados como un solo Titel al archive File.
Pero las informaciones de los titulos no se perderan! Con el Button MORE en el File Info Box puede ser mostrada en todo momento la lista de titulos del CD original con un titulo que fue grabado con el modo "CD at once".
Es posible tambien elegir directamente estos titulos especificos con el **Player** o con el Equipo (solo RCP-1001 y 2001).
Si pulsa los botones Track en el Player con el boton derecho del mouse, luego se inicia el siguiente titulo dentro de un determinado track "CD at once".
De manera similar puede navegar con el SelectorTrack **[12]** dentro de un track "CD at once" mientras mantenga presionado este Boton y lo gire al mismo tiempo. Los subtitulos se muestran luego en el display VFD.

3.15.6. Encodificador (ENCODER):

El Encodificador sirve para la transformación de archivos WAVE a formato MP3. Aqui encuentra todos los Audio-CDs leidos si es que usted no ha elegido antes de grabar la opcion "Copy/Encode" en las opciones de programa. Pero tambien Archivos WAVE existentes o grabados con otros programas pueden comprimirse en formato MP3 con el modulo Encode. Lleve sencillamente con Drag&Drop del Windows-Explorer a la Playlist

Encoder o insertelos con el boton .
Para escuchar previamente asi como para controlar esta disponible tambien el CD-Player. Los titulos pueden ser reproducidos, controlados o editados con el Editor File. A continuación se comprimen los titulos seleccionados en formato MP3 con el boton  .
Luego de comprimir al formato MP3 encuentra un nuevo registro en el BPM File Archiv dentro de NEW FILES con el dia en el que los titulos comprimidos fueron archivados. Este Directorio puede ser renombrado con RENAME o usted puede clasificar y archivar los titulos en otras categorias.



Boton Eject, abre o cierra el drive CD-ROM escogido



Campo de eleccion CD-ROM. Elija aqui el driver CD-ROM que sera mostrado.



Inicia el proceso de copia de los titulos elegidos. Con el boton derecho del mouse sobre el menu de objetos pueden copiarse todos los titulos del CD como un Track(modo "CD at once")

Inicia la consulta CDDB. Con el boton derecho del mouse sobre el menu de objetos puede establecerse la conexión internet de forma manual en cuanto se establezca una comunicación con la red Windows-DFÜ

(solo activo en el encodificador) Inicia el proceso de encoding para los titulos seleccionados.

3.15.7. CD-Writer ( ):
Produzca sus propios CDs de Audio con sus propios Mix o compilación - todo con solo un programa: BPM Studio.
El Quemador CD integrado soporta todos los CD-Writer y CDs en blanco comercialess. El quemado de CDs MP3 no es problema. Asi usted puede realizar comodamente copias de seguridad y transferir muy rapido Playlists con los Tracks a un nuevo Sistema.

Antes de comenzar a producir CDs le recomendamos familiarizarse con los CD-R's y CD-RW's. Controle tambien los ajustes del CD-Writer en la tarjeta de registro respectiva en las opciones de programa. En el capitulo opciones de programa del manual encuentra usted todas las indicaciones importantes y explicaciones para la configuración optima de su CD Recorder. Una vez ajustado los CD de Audio y de Datos pueden ser reproducidos muy rapido con BPM Studio.

Inicie un nuevo proyecto CD basicamente con el boton . En el Dialogbox puede decidirse por un CD de Datos o de Audio:

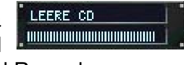




3.15.8.Crear CDs de Audio:
Elija este modo si quiere crear un CD que debe ser reproducido en cada comercial Audio-CD Player o CD Changer. La máxima capacidad del CD depende del CD en blanco introducido y puede estar entre 74 y 80 minutos.

Luego de confirmar el Dialogbox con [OK] se muestra el formato CD elegido a la izquierda en el Statusleiste del list Track.

Introduzca en el CD Recorder el CD que se quiere quemar. El display de estado CD a la derecha debajo del list Track brinda información sobre el contenido del CD y del Recorder.



Ahora puede cargar el titulo deseado o Playlists completos en el list Track del Writer.
Para esto hay diferentes posibilidades:

1.) Con Drag&Drop de las Playlists, del Archivo File
o del Archivo Playlist.

2.) A través del clipboard con
"copy" y "paste" (Strg-C / Strg-V)

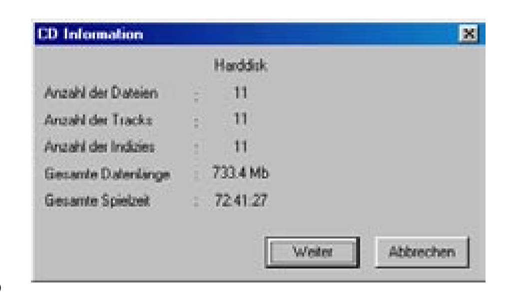
3.) Con el boton LOAD LIST puede cargar un Playlist deseado en el disco duro.

4.) Con el boton + FILE puede cargar Tracks deseados directamente al disco duro.

La barra de estado a la izquierda indica el tamaño actual del CD. Adicionalmente se muestra el espacio requerido del con una columna de estado dentro del List Track. (Considere que la capacidad maxima del CD no debe ser superada. Por otro lado un mensaje de error correspondiente advierte antes del inicio del proceso de quemado.)
Con Drag&Drop puede ser cambiada la secuencia de titulos.
Inicie el porceso de quemado con el boton . En los siguientes campos de Dialogo puede controlar e influir el avance del proceso de quemado.



Primero se crean Sheet Cue. Estan son informaciones que se escriben en el CD en paralelo a los datos de audio y proporciona al CD-Player puntos de inicio y tamaño del titulo y (si el Recorder soporta esta función) informaciones CD-Text . Al final aparece un aviso con los datos obtenidos.



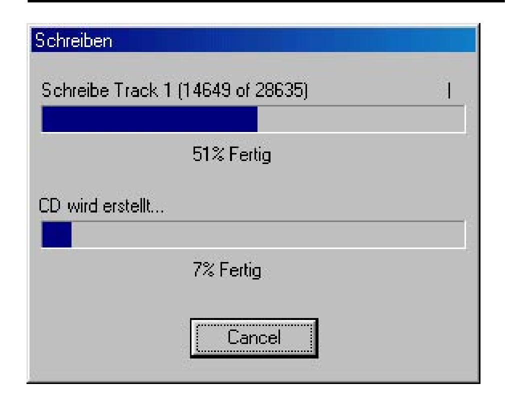


No es necesario, transformar Archivos MP3 en WAVE. Todos lo Tracks pueden ser cargados directamente como archivos MP3 en el CD Writer. La descompresion se logra en tiempo real durante el proceso de quemado.



Evite quemar CDs a través de una network. Si usa BPM Studio en network entonces el CD-Writer deberia encontrarse en la PC, en donde estan guardados los archivos MP3 o WAVE que se escribiran.





Luego de acabar el quemado del CD abre el compartimento del driver y el CD puede ser tomado.

3.15.9. Crear CDs data:
Elija este Modo cuando quiere copiar una parte de los archivos MP3 existentes en su sistema a un CD de datos. El CD de datos puede ser leido en cada PC con un drive CD-ROM compatible. Asi puede establecer una seguridad de datos o transferir archivos MP3 a otro sistema. La máxima capacidad disponible en el CD depende del CD en blanco introducido y puede estar entre 650 y 700 MB.

Inicie un nuevo proyecto CD con el boton CLEAR LIST. En el siguiente Dialogbox eliga "Datos-CD".



El Modo elegido se muestra en la derecha de la barra de estado.

Introduzca a continuacin los CD descritos en el Recorder. La ventana de estado CD en la parte inferiror derecha del list Track le informa exactamente como crear un Audio-CD, y sobre el contenido del CD y el Recorder.

Puede ahora cargar los titulos deseados o Playlists completos en el List Track del Writer.
Para ello hay diferentes posibilidades:

1.) Con Drag&Drop de las Playlisten, del archivo
File o del archivo Playlist

2.) Por medio del clipboard con
"copy" y "paste" (Strg-C / Strg-V)

3.) Con el boton LOAD LIST puede cargar un Playlist deseado del disco duro

4.) Con la boton + FILE puede cargar Tracks deseados directamente del disco duro.

La barra de estado a la izquierda informa sobre el espacio ocupado del CD. Adicionalmente una barra de estado en la parte derecha abajo del list Track muestra el espacio del disco requerido. (Considere al componer lists de titulos que no se sobrepase el máximo tamaño del CD. En caso contrario advierte un mensaje de error correspondiente antes de iniciar a quemar)
Inicie el proceso de quemado con el boton . En los siguientes campos de dialogo puede controlar e influenciar el avance del



Considere que solo los temas de los cuales usted es autor o de los que usted tiene losderechos de uso del propieterio pueden ser quemados en el CD con BPM Studio. En otro caso existe el peligro que usted sea multado por los propietarios

proceso de quemado. Lease en la seccion "Audio-CD" en la pagina anterior el significado de Dialogboxen.

3.15.10. Systemtest en el modo Test:

Si inica el proceso de quemado con el boton TEST, luego es solo simulado todo el proceso de quemado. Todas las funciones seran realizadas como si el CD se quemara realmente con la excepción de que el laser ha sido apagado antes. Esta función es util para examinar la performance del sistema. El CD no es alterado.

3.15.11. Borrar CD-RW's:

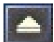
(soportados por el Recorder y CD)

Si un CR-RW con datos es introducido en el drive de CDs (rewriteable CD), luego estos pueden ser borrados con el boton ERASE.

Agregar a una otra Session:

(solo CDs de data)

Usted puede agregar data a un CD sin finalizar sin llenar en donde hay datos. Para elli tiene que ser activada la opción "import session" en las opciones de programa de la tarjeta de registro. Al introducir un CD muestra la barra de estado el espacio ocupado.



Eject-Tecla, Abre o cierra el Recorder elegido



Recorder-campo de elección. Elija el Recorder a usar.

Indicaciones importantes :

Una lista de todos los CD-Recorder soportados encuentra usted en el History Version suministrado para cada version BPM Studio. Sepa usted que nosotros no podemos soportar todos los CD-Recorder existentes en el mercado. No es prioridad para BPM Studio unprograma para quemar de calidad sino un sistema DJ para el uso en live.

Considere que problemas con la función de quemar reducen en primer lugar la velocidad. Cada CD en blanco no debe ser escrito con cualquier velocidad. De todas maneras debe desconectar la confirmación automatica en el Manager de equipo para todos los drives CD-ROM, sino podrian aparecer problemas al al quemar CD's de audio.
Si surgieran otros problemas, consulte las siguientes paginas:

http://www.disc4you.de/kompendien/cd/
(aleman)

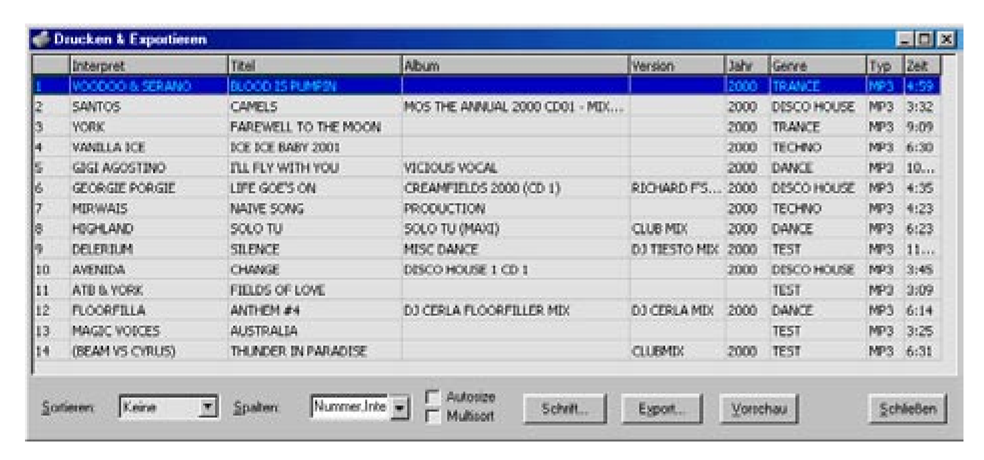
http://www.brennmeister.com/articles/aspi/
(aleman)

http://www.ncf.carleton.ca/~aa571/aspi.htm
(ingles)

http://www.goldenhawk.com/firmware_body.htm
(english)

Recomendamos leer cpn atencion las paginas de Firmware Upgrades y ASPI drivers.

3.16. BPM Print Designer

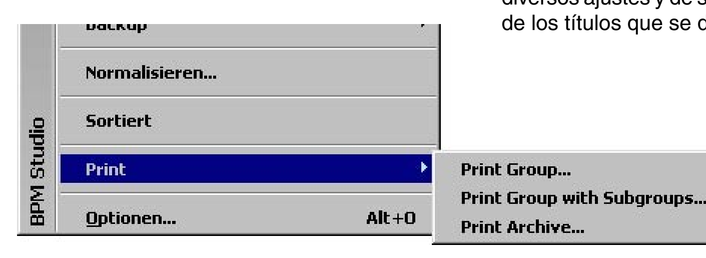


	Interpret	Titel	Album	Version	Jahr	Genre	Typ	Zeit
1	VOODOO & SERANO	BLOOD IS PUMPIN			2000	TRANCE	MP3	4:59
2	SANTOS	CAMELS	MOS THE ANNUAL 2000 CD01 - MIX...		2000	DISCO HOUSE	MP3	3:32
3	YORK	FAREWELL TO THE MOON			2000	TRANCE	MP3	9:09
4	VANILLA ICE	ICE ICE BABY 2001			2000	TECHNO	MP3	6:30
5	GIGI AGOSTINO	I'LL FLY WITH YOU	VICIOUS VOCAL		2000	DANCE	MP3	10...
6	GEORGIE PORGIE	LIFE GOE'S ON	CREAMFIELDS 2000 (CD 1)	RICHARD F'S...	2000	DISCO HOUSE	MP3	4:35
7	MIRWAIS	NAIVE SONG	PRODUCTION		2000	TECHNO	MP3	4:23
8	HIGHLAND	SOLO TU	SOLO TU (MAXI)	CLUB MIX	2000	DANCE	MP3	6:23
9	DELERIUM	SILENCE	MISC DANCE	DJ TIESTO MIX	2000	TEST	MP3	11...
10	AVENIDA	CHANGE	DISCO HOUSE 1 CD 1		2000	DISCO HOUSE	MP3	3:45
11	ATB & YORK	FIELDS OF LOVE				TEST	MP3	3:09
12	FLOORFILLA	ANTHEM #4	DJ CERLA FLOORFILLER MIX	DJ CERLA MIX	2000	DANCE	MP3	6:14
13	MAGIC VOICES	AUSTRALIA				TEST	MP3	3:25
14	(BEAM VS CYRUS)	THUNDER IN PARADISE		CLUBMIX	2000	TEST	MP3	6:31

¿Tiene que imprimir un Playlist? ¿Necesita un resumen impreso de un grupo determinado o del archivo File completo? ¿Una lista de todos los titulos tocados el sabado para el promoter o el GEMA? ¿Un cliente pide su repertorio?
Todo esto no es problema con BPM Print Designer.
Las impresiones se pueden adaptar por medio de ajustes extensos y posibilidades de clasificacion a casi todas las necesidades, es posible tambien una vista previa de impresión. Las listas se guardan como files de texto se pueden exportar y en diferente otros formatos para ser usados con otros programas .

3.16.1. Inicie la impresión con BPM Print designer:

BPM Print Designer se inicia por medio del menú de objetos en el **archivo File**, **archivo Playlist** o en una de las diferentes **Playlists**.



Dependiendo del grupo o Playlist seleccionados hay hasta tres diversas posibilidades de selección:

Imprimir Grupos:
Los títulos de los grupos seleccionados se transfieren al Print Designer para ser impresos.

Imprimir Grupos con subgrupos:
Los títulos de los grupos seleccionados inclusivo de todos los subgrupos se transfieren al Print Designer para ser impresos.

Imprimir archivos:
Los títulos de todos los grupos y subgrupos se transfieren al Print Designer para ser impresos.

Ahora se muestra la pantalla de impresión principal del Print Designer con los títulos seleccionados. Aquí usted tiene la posibilidad de realizar diversos ajustes y de seleccionar qué información de los títulos que se deberan imprimir.

3.16.2. Ventana Export list

Elección de las zonas de impresión:
Elija primero la zona que aparecera en la impresión. Abra para ello el menu pull down.



y marque la zona deseada del ID3-Tags.

Cambie la secuencia de las columnas:
Los encabezados de los títulos se pueden extraer con el ratón por Drag&Drop e insertar en otro lugar otra vez:



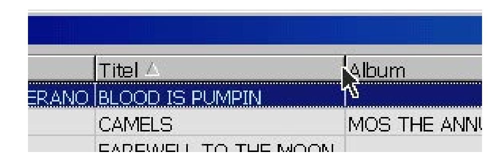
Adapte asi la secuencia de las columnas a sus necesidades.

Cambio de las medidas:

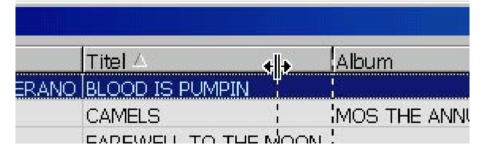


Si se mantiene y mueve la esquina inferior derecha del BPM Print Designers puede modificar y adaptar el tamaño de la ventana principal.

Haga un click con el mouse en el encabezado de titulos sobre una marca entre dos columnas:



Mantenga pulsado el boton del mouse y mueva el mouse lateralmente.



La linea de separación entre columnas puede ser desplazada y el ancho de las columna pueden ser individualmente adaptados.

Ajustar automaticamente el ancho de columna:

Si activa el Checkbox Autosize seran ajustadas automaticamente todos las columnas al ancho mas grande de una entrada en el campo correspondiente.

Selección de la secuencia de clasificación:
Los títulos impresos se pueden clasificar según cualquier columna y también según varias columnas. Para una clasificacion simple haga simplemente un click con el mouse en la cabeza de la columna. La columna sera marcada con una flecha pequeña. Con repetidos click sobre esta esta columna se cambiara entre clasificación de tipo ascendente o descendente. La flecha respectiva cambia su dirección.
Otra posibilidad de selección de la columna por la cual se puede clasificar es con la lista pull down:



Clasificación múltiple:
Utilice esta característica si quiere clasificar según varias columnas. Con la Checkbox activado la flecha toma un color amarillo para el aviso de la dirección de la clase y está marcado con un 1. Con la tecla Shift presionada puede ahora marcar con el mouse columnas adicionales. Estos seran secuencialmente numerados

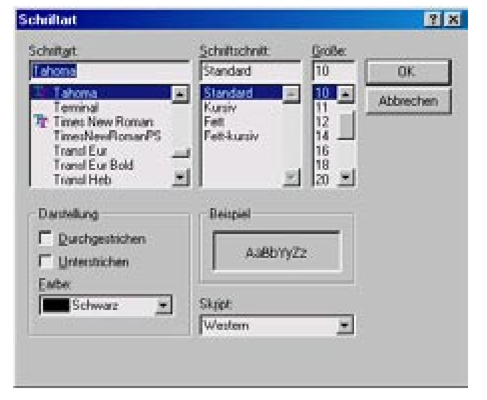


La lista ahora se clasifica solamente según la columna 1, después como clasificado subordinado según la columna 2 y asi susesivamente. Así puede clasificar la lista p.e. según los intérpretes y dentro de un intérprete según el año (véase la ilustración).

Cambio de la fuente de carácter para la impresión:



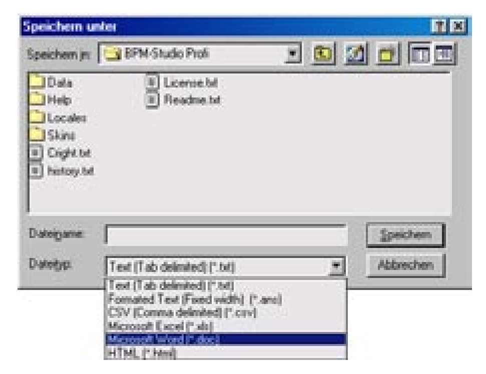
Con el boton „FONT...“ se abre una ventana de diálogo con la cual se pueden espacificar la fuente de caracter, estilo, tamaño, color y otras opciones más.



Exportar la lista a un archivo:



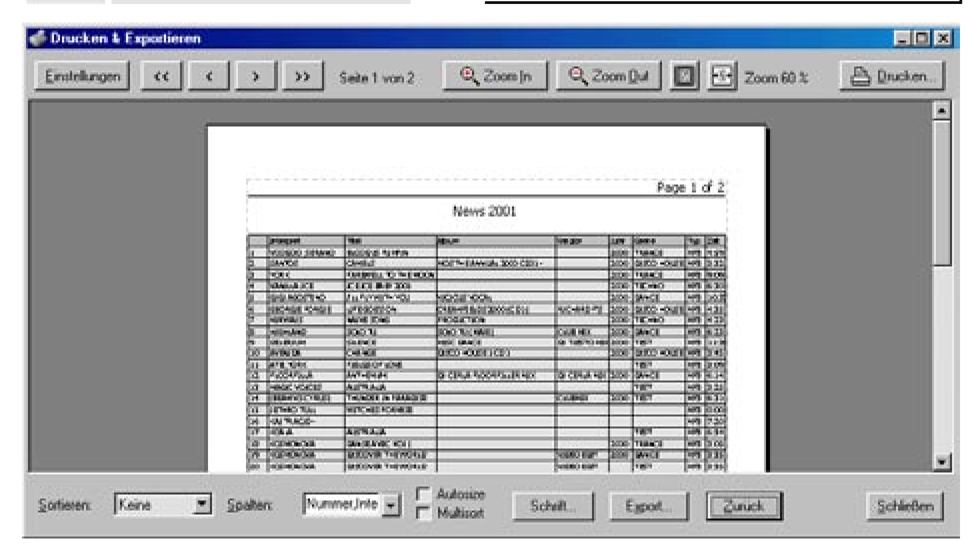
El BPM Print Designer ofrece la posibilidad de exportar el list en diversos formatos de archivo para poder trabajar luego esta con otros programas. Los formatos de archivo pueden elegirse según se muestra en la ilustración. En el Dialogbox se puede ingresar el nombre del file y del directorio. La elección del formato de exportación se logra por medio del menú Pulldown.



Print Previeuw:
Con el boton "previeuw" se cambia la ventana principal, a vista de columnas o vista previa. En Print Previeuw estan disponibles otras funciones para completar el formato de la pagina y tambien hay una función Zoom. En las siguientes paginas encontrara mayor información acerca de estas funciones.

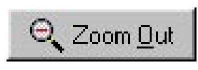


Terminar con BPM Print Designer:
Con el boton "Exit" se cierra el modulo. Todos los cambios y ajustes del Print Designer permanecen almacenados al llamar de nuevo al Print Designer. Esto facilita la impresión de diferentes categorias en un mismo diseño.



3.16.3. Ventana Vista previa de impresión:
En la vista previa de impresion es controlado todo el Layout, pudiendose agregar información útil adicionales a las listas.

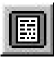
Funciones Zoom:



hace más pequeño la vista de los textos



hace más grandes la vista de los textos



hace un zoom de toda la página



hace un zoom de todo el ancho de la página



Navegación dentro de varias paginas de impresión:



muestra la primera página

muestra la página anterior

muestra la siguiente página

muestra la ultima página

Ajustes Page layou y funciones adicionales:



Con el boton „Settings“ aparece una caja de herramientas de cuatro partes. Aqui pueden ser hechos otros ajustes:

Tarjeta de registro "Page":



Formato: Determinar si la páginas sera impresa en posición horizontal o vertical

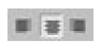
Pagesetup: se indican los margenes. A la derecha tiene la posibilidad de indicar una unidad de medida de su preferencia para los ajustes.

Stretch: hace que el ancho la lista corresponda al ancho total de la página.

Tarjeta de registro "Layout":



Indicar títulos
Establece si debe imprimirse el titulo de la pagina. En los campos siguientes puede usted ingresar el texto con el que sera impreso el titulo y seleccionar la fuente de caracter que sera utilizada.



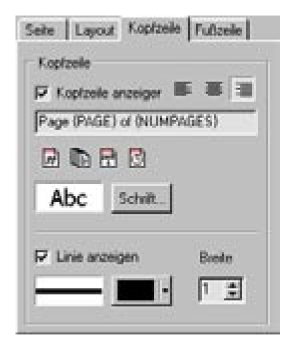
Especifica la justificación del titulo de la pagina (a la izquierda justificado, centrado o a la derecha justificado).

Indicar margenes
Especifica los margenes laterales en la vista previa.

Color
Especifica el color para los margenes laterales.

Indicar líneas del enrejado
imprime las líneas de rejilla entre todas las líneas y columnas de la lista.

tarjeta de registro "Head row":
En esta carta se ajustan los parámetros para los encabezados de cada pagina. De forma similar se especifican los parámetros de pie.



Indicar encabezados
Active esta Checkbox para imprimir el encabezado en cada pagina. En los campos siguientes usted puede indicar un texto y la fuente de carácter para los encabezados.

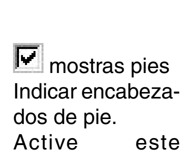
Especifica la justificación del encabezado de la fila (a la izquierda justificado, centrado o a la derecha justificado).

Existen ademas 4 campos de variables para texto normal, cuyo contenido se calcula durante la impresión.

{PAGE}indica automáticamente los números de pagina.
{NUMPAGES} indica el número de páginas.
{DATE} indica la fecha actual.
{TIME} indica la hora actual.

mostrar linea
imprime una linea entre el encabezado y el titulo de pagina. En las siguientes zonas puede indicar el color y el ancho de esta linea.

Tarjeta de registro "Encabezados de pie":
En esta tarjeta se ajustan los parámetros para los encabezados de pie de cada página**.**



mostras pies
Indicar encabezados de pie.
Active este Checkbox para imprimir el encabezado de pie en cada página.

En los campos siguientes usted puede indicar un texto Especifica la justificación del titulo de la pagina (a la izquierda justificado, centrado o a la derecha justificado).

Existen ademas 4 campos de variables para texto normal, cuyo contenido se calcula durante la impresión.

PAGE}indica automaticamente los números de pagina.
{NUMPAGES} indica el número de páaginas.
{DATE} indica la fecha actual.
{TIME} indica la hora actual.

mostrar linea
imprime una linea entre el encabezado y el titulo de página. En las siguientes zonas puede indicar el color y el ancho de esas lineas.

Inicio de la impresión:



Con el boton "Print" se inicia la impresión. En el siguiente Dailogbox puede elegirse cuantas páginas serán impresas, y cuantos ejemplares del Documento completo son necesarias.



Con el boton "Close" se regresa a la ventana anterior list export, si es que quiere realizar todavia algunos cambios.



Evite en lo posible imprimir durante la reproducción. Si la impresora elegida no estuviera lista al iniciar la impresión, el timeout de Windows podría llevar a la interrupción de la reproducción y de la comunicación de la unidad.

3.17. Componentes del Servidor BPM Studio

Los componentes del servidor del estudio de BPM son una interfaz universal para poder aplicar el software en la mayoría de las funciones. Para hacer posible esta funcionalidad se convirtió sobre todo alrededor del control de otros programas. Puesto que las interfaces se basan sin embargo en estándares abiertos, el control es también los minutos posibles HTTP y telnet del estándar del excedente.
Esto permite por ejemplo dirigir de un lugar distante varias diversas estaciones de trabajo (PC con el estudio de BPM), que espacial se distribuye funcionado. Si entonces el componente del servidor se activa (servidor del mapa del registro en las opciones del programa) hace estudio disponible de BPM en esta PC un servidor del HTTP y un servidor del telnet. El asilo del servidor del HTTP y el asilo del telnet son libremente seleccionables en las opciones.

Considere sin embargo que durante el control sobre este componente, bajo transmisión por una red, la reacción a un sistema de señal de ser poder retardada.

Ambos servidores proporcionan muchas funciones importantes como líneas de comando y también como URL

La documentación completa esta proporcionada por BPM Studio en la pagina web http://localhost:port/cmds.html

Conozca que para las interfazes, particularmente con especiales implementaciones, sólo es posible una ayuda limitada. Esta funcionalidad fue desarrollada sobre todo para hacer posible el acceso a otros programas. Puesto que la inter-



3.18. Formato File BPM Studio

Este capitulo sirve para el mejor concocimientos de los diferentes formatos file empleados por BPM Studio. Algunos de estos pueden ser borrados, en otros casos se recomienda conservarlos en el disco duro

***.grp, *.idx, *.gps, *.plg, *.lst:**
De estos archivos se construyen los archivos file y Playlist.
Los files *.gps und *.idx contienen la estructura de los archivos File y Playlist. Para todos los titulos de un grupo principal en el archivo file se establece un archivo [nombre de grupo].grp con todos los datos del titulo para este grupo. Los grupos Playlist los encuentra usted en los files *.plg, y los Playlists como files *.lst. Estos son compatibles con los Playlists que pueden ser guardados directamente y cargados.

Los **eq.eqp:**
Files para los preajustes del Ecualizador

Bmp.set:
Files de seguridad para los datos de usuario

***.bml, colors.cfg**
Estos files contienen los Skins para BPM Studio. Los Bitmaps estan contenidos en los files *.bml, los colores estan definidos en el archivo colors.cfg.

***.cut:**
El formato Cut se da como "Export" dentro del Editor. En este caso no se guarda el area marcada, sino todos los puntos Cue y las informaciones de marca como vinculo. Solo los datos que estan en el Playlist o en el archivo file pueden ser asegurados.

***.~*:**
Archivos Tilde son introducidos como Backups de todos los files de los archivos file y Playlist (Al salir del programa, o cuando esta activado Autosave, cada 15 min). Obtiene los datos de la ultima seguridad.

***.scn:**
Archivos Scan, son ejecutados según necesidad por BPM Studio para poder posicionar Files VBR o muy largos MP3 en un File. Los files *.scn no deben ser borrados porque:

1.) Los puntos Cue no pueden ser mas restaurados porque BPM-Studio no puede saltar a la misma exacta posición, esto puede hacerse notar a travées de un Hopser luego del funcionamiento del punto Cue.

2. Los files *.scn en el modo Auto-Play se tendria que regenerar para poder determinar exactamente la verdadera longitud del file

***.mem:**
Files para los files guardados para la función Sampler de todos los files (A,B,Exit-Loop)

***.cue:**
Files para los puntos Cue-de cada file.

Los files *.mem y *.cue pueden ser borrados. Naturalmetne con esto se pierden todos los puntos Cue y los Loops, pero esto puede ser a veces util para ordenar.

***.sdd:**
Files para los Files Peak del WaveEditor. Estos sirven al Editor para navegar mas rapido en el file y para cargar más rápido los archivos del Editor. Los archvos pueden ser borrados, luego pueden ser nuevamente creados y cargar tomará tambien menos tiempo.

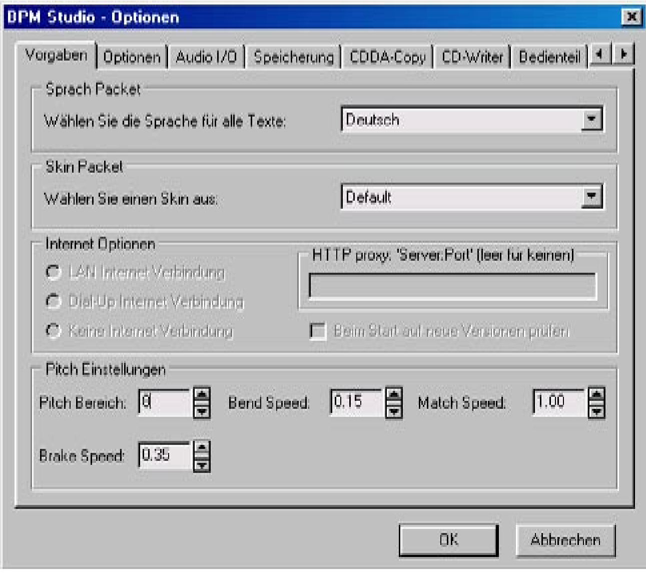
3.19. Opciones de programa



Ajustes básicos del programa se logran a través de OPCIONES dentro de un menu de objetos. Estos se dividen en 8 diferentes zonas, las que pueden elegirse de las 8 tarjetas de registro diferentes:

Defectos - Idioma y opciones de internet
Opciones - ajustes generales
Audio I/O - configuración de las tarjetas de sonido
Guardar - definir directorios de datos
CDDA-Copy - ajustar los parametros de CD
CD-Writer - ajustes para el CD-Recorder
Bedienteil - configuración del equipo usuario-
Benutzer - **administración de usuario**
Server - configuración de componentes del Servidor

3.19.1. Defectos - Idioma y opciones de internet:



paquete de idioma:
Elija su idioma preferido. Si su idioma no fuera de uso en BPM Studio entonces puede solicitar nuestro Language Pack SDK y puede producir una traducción para su idioma natal.

Skinpaket:
Elija un Skin. En el List son mostrados todos los Skins compatibles con esta version de BPM Studio que son instalados en el directorio ...\BPM Studio\Skins\. En la zona Download de las paginas Web de ALCATech se informa de nuevos o actualizados Skins.

Rango Pitch
especifica el rango Pitch de los Slider. Este valor es nuevamente sobreescrito al usar uno de los tres botones pitch area (vease tambien capitulo 3.2 / Player)

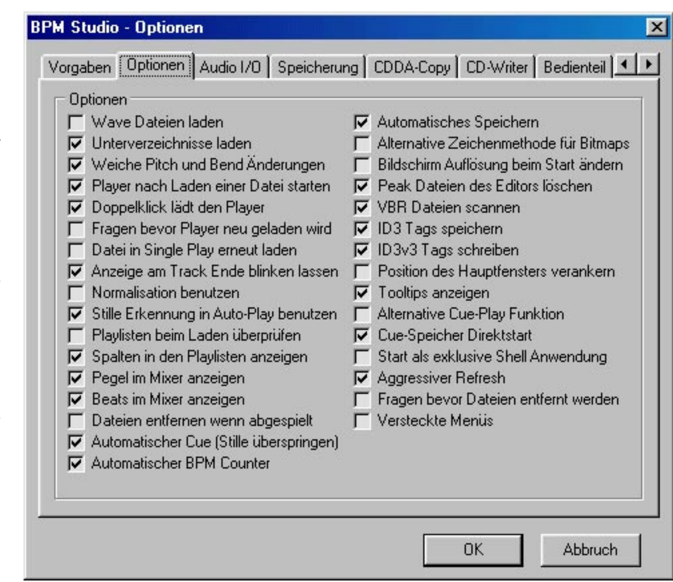
Velocidad Bend
especifica el rango de Bend Pitch

Velocidad Match
especifica el rango **de velocidad Match**
Time Match
especifica el tiempo para BPM-Match

Velocidad Brake
especifica el tiempo para la función de interrupción.

Navegación
No todas las tarjetas de registro se muestran. Use ambas teclas de navegación para scrollen en las tarjetas de registro.

3.19.2. Opciones - Ajustes generales:



Cargar Files Wave
Escanea archivos Wave y carga algunos en el inicio del programa.

Cargar subdirectorios
El programa lee un subdirectorio.

Pitch suave y cambios Bend
Permite un suave control de los Slider y simula con Pitch y Pitch Bend la inercia del disco de vinilo.

Iniciar Player luego de cargar un archivo
Inicia el Player inmediatamente despues de cargar.

Doble click carga el Player
Al hacer un doble click en un de los Playlists no se inicia el Player dentro de vista previa sino que el titulo es cargado en el player principal.

Pregunta antes de cargar de nuevo el Player
Genera una pregunta de seguridad antes de que el siguiente titulo sea cargado en el Player.

Cargar nuevamente archivos en Single Play
Al activar el Single Play se carga nuevamente el titulo o sino el siguiente.

Mensaje intermitente al final del Track
10 segundos antes del final del actual ilumina intermitente rojo.

Usar normalización
Al activar el Checkbox se usan los ajustes de los archivos de Audio, si no son estos ignorados.

Usar reconocimiento reservado en Autofade
Al activar el Checkbox sale a relucir el silencio que se presenta en el final del título. Esto sirve para la optimización de las tranmisiones de títulos en el modo de Autofade. Esta función trabaja solamente si los títulos fueron trabajados antes con la función de la normalización a partir de la versión 4.

Probar las listas Play al cargar
Al cargar una Playlist se probara si todos los titulos estan presentes en el System.

Mostrar las columnas de Playlists
Muestra lineas verticales y los encabezados de fila en los Playlists y en el Explorer.

Mostrar nivel Mixer
Activa el nivel indicador Mixer (necesita algunos recursos de sistema).

Mostrar beats en el Mixer
activa el indicador beat en el Mixer

Extraer archivos cuando se toca
El titulo es extraido del Playlist automáticamente luego de tocarse.

Cue automático(saltar los silencios)
Silencios eventuales se saltan al inicio de un titulo.

BPM Counter automático
Activa el BPM Counter **automatico en los** Player.

Grabado automático
Todos los ajustes, tambien el estado del archivo file, son asegurados cada 15 minutos.

Método alternativo de dibujos para Bitmaps
Use esta función si tiene problemas con la representación de gráficos, p.e. el Slider

Cambiar la resolución de la pantalla al inicio
Al iniciar el programa se cambia automáticamente la resolución de Windows a 800 x 600.

Borrar archivos del Editor
Al final del programa se borran los files Peak generados a través del **File Editor.**

Escanear files VBR
Active este Checkbox para hacer posible el posicionamiento exacto de Files con variable número de bits.

Guardar ID3 Tags
El programa modifica el ID3-Tag del file MP3 original.

Escribir ID3v3 Tags
El programa escribe el ID3-Tag de los files MP3 originales como Version 3 (ID3-Tag no se puede leer con antiguos Player).

Bloquear la posición de la ventana
La posición de la pantalla del programa principal se bloquea.

Mostrar Tooltips
Activa la función "hints" (necesita algunos recursos del sistema)

Función alternativa Cue-Play
Al estar activada la función alternativa Cue-Play toca el Player mientras este pulsado el boton CUP , al dejar de presionarlo regresa el Player al punto Cue.

Inicio directo del grabador Cue
Al presionar la tecla DirectCue inicia el Player de inmediato con el punto Cue asi como con el Loop grabado. Si se desactiva el Checkbox y el Player esta en pausa entonces el Player toma los puntos Cue e inicia recien con el boton ***[PLAY/PAUSE]*** asi como ***[EXIT/RELOOP]***. Si funciona el Player entonces el titulo inicia de inmediato con el boton Direct Cue.

Inicio como aplicacin exclusiva Shell
Active esta función si BPM Studio debe funcionar solamente como un aplicación Windows. Después de activarla se logra reiniciar el sistema con lo cual el BPM Studio inicia como única aplicación:

Restauración agresiva
Esta opción genera un display de nivel, del analizador de espectro y del scrolling del titulo. En sistemas menos avanzados pueden ser ahorrados los recursos del sistema desactivando esta opción.

Las preguntas antes de eliminar archivos
Con la opción activada se logra una pregunta de seguridad antes que se extraiga un título de un Player.

Menu escondido
Si esta opción esta elegida, entonce en todos los menus de objetos seran solamente mostradas las mas importantes funciones y entradas. El menu completo puede ser abierto a través de un click sobre la ultima fila del menu.

Crear data Backup
Si esta opción es escogida, entonce al iniciar BPM Studio raliza un Backup de los archivos File y Playlist actuales. Las 10 últimos inicios son protegidos. A estos datos puede tenerse acceso usando la función Backup. El almacenaje se logra en el directorio BPM Studio, dentro de Data/Backups.

Configuración de las tarjetas de sonido:

Driver
Aqui se logra elegir el tipo de (DirectSound, WAVE, ASIO, EASI o Kernel), los ajustes del Driver ASIO pueden ser directamente configurados

Monitor
Establece en que tarjeta de sonido y en que canal sera transmitida la senal de salida del preview Player

Player A, Player B, Sampler, CD-Player:
Por medio del menu pulldown puede asignarse a cada Player una tarjeta de sonido asi como un canal stereo de una tarjeta de sonido multicanal.
Se muestra dentro el canal de salida elegido el tiempo de latencia actual de del respectivo Treiber elegido

Tamaño Buffer
Ajuste del tamaño Buffer WAVE Out. En cuanto mayor sea el valor mas grande sera la estabilidad del programa. Sin embargo toma mas tiempo de escribir dentro del Buffer, lo que se nota con Delays cortos cuando se pasa de Cue a Play y al reves.

Tamaño Preload
Tamaño del Buffer Playback interno
Varie este valor cuando al reproducir asi cuando los Player no inician limpios.

Nivel Cue Auto
Aqui se establece el nuvel Trigger para la funcion Cue Auto (saltar de silencio en el comienzo del titulo) . El valor se puede variar entre -min (silencio absoluto) y -30db (un pequeño volumen).

Suave Fades
BPM Studio hace aparecer y desaparecer la señal de audio antes de cada Play y Cue suaver (~1ms fade), mediante lo cual se evitan ruidos molestosos/crackling.

Usar Monitor
Activa la función monitor Mixer para las tarjetas de sonido, antes tiene que realizarse el test del tarjeta de sonido.

Lowest Latency
El controlador Kernel funciona con muy pequeño tamaño buffer y muy cortos tiempos de latencia. Desactive esta opción si hay problemas con la tarjeta de sonido y Dropouts en la reproducción.



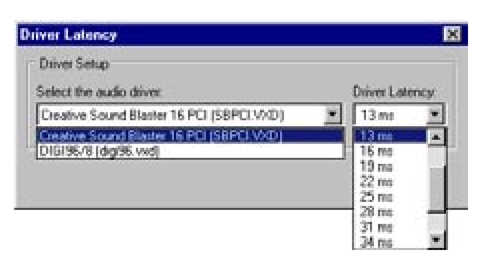
Inicia el test de las tarjetas de sonido, mas informació encuentra en la seccion funciones Monitor.

Latency Setup

(solo si se elige controlador Kernel) abre el campo de Dialogo para el ajuste del tiempo de latencia:

Selecciona el driver audio:
Elija el driver que sera ajustado.

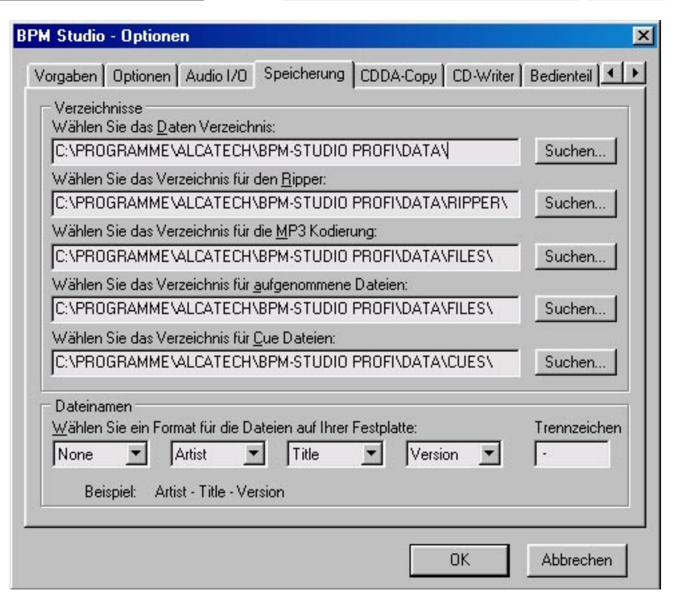
Driver Latency:
Aqui puede ajustar el tiempo de latencia del controlador. Para un minimo retraso entre el pulsar de un boton y la reacción de la tarjeta de sonido, es decir para un muy rapido tiempo de reacción de las funciones Cue, Play, DirectCue y Loop debe ser este valor tan pequeno como sea posible. Varie este valor solo si tiene problemas con la reproducción.



Ajustes del controlador ASIO:
(solo si es elegido el controlador ASIO) Con los botones [Config] cerca al menu pulldown de dispositivos virtuales puede acceder a los ajustes del controlador para el respectivo dispositivo.



3.18.4. Guardar Directorio de datos



Directorios de datos
En este directorio seran almacenados todos los relevantes datos de aplicación. Estos son p.e. las Playlists Default, los grupos y subgrupos del BPM File BPM, los datos Sample-Block, los presets para los ajustes del ecualizador y datos de titulo CDDB de los CDs ya leidos. Se recomienda, de no cambiar este directorio. Si quiere acceder al archivo file de otra version BPM Studio tiene que abrirse este directorio de data.

Directorio para el Ripper
En este directorio se guardan de momento los archivos Wave que seran comprimidos. Este path puede llevarlo a otro (mas grande) disco duro. P.e. si usted quiere hacer el ripping y luego el encoding en un proceso. (vease tambien CDDA - opciones - copiar/encodificar)

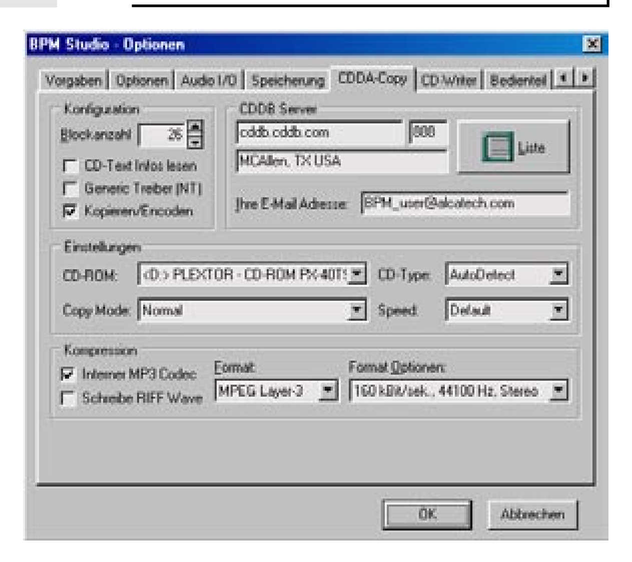
Directorio para la codificación MP3
Es este directorio se guardan los files MP3 luego de ser comprimidos. Se recomienda crear un directorio separado (p.e. C:\MP3) o un segundo disco duro (D:\MP3) en el cual se guarden todos los titulos. Esto facilita una expansión posterior del sistema con otros discos duros. BPM Studio busca automáticamente los titulos en todos los siguientes lectores de CDs si es que que el path original ya no esta presente.

Directorio para archivos guardados
Directorio estandar para el Recorder WAVE y MP3. Si un Mix extendidotiene que ser grabado en formato WAVE entonces el archivo guardado puede facilmente ser tan grande en GBs. Por ello puede usted usar otro disco duro.

Nombre de archivo
Aqui se logra establecer el nombre del archivo que es generado automáticamente por el programa. Se recomienda de conservar los valores Default.
Para el caso que quiera leer un archivo grande con titulo sin ID3-Tag en BPM Studio puede cambiar temporalmente la asignación.

Las posibilidades de ajuste con esta tarjeta de registro junto con la administración de ususario y las funciones de red juegan rol muy importante. Mas informació encuentra en los capitulos correspondientes en este manual.

3.19.5. CDDA-Copy Ajustes de los parámetros CDDA y de compresión



Número de bloque
Número de bloques en el CD que pueden ser leidos en el drive CD-ROM.

☑ **Leer CD-Text Info**
Se leen CDs de audio que se ven con un Text-Info (no funciona con viejos CDs de audio o en conexión con viejos drives CD-ROM).

☑ **Controlador Generic (NT)**
Active esta opción si al trabajar con Windows NT tiene problemas con un controlador ASPI cargado.

☑ **Copiar / Encodificar**
Active esta opción si quiere leer directamente CDs de audio sin grabar y quiere convertir al formato MP3. Por otro lado los CDs de audio son copiados con el modulo Ripper como archivos WAVE en el directorio previsto para ello. La compresión al formato MP3 se logra con el modo Encoder en el CD-Player/Ripper. Mas información encuentra en el capitulo CD-Player/Ripper.

Servidor CDDB
Aqui puede indicar el servidor CDDB deseado. A traves de un click en GET LIST se carga la lista de servidor mirror del servidor actual y a continuación puede elegirse el servidor mirror deseado. En caso de problemas con cddb.cddb.com intente la alternativa : freecddb.freecddb.org

Su dirección de E-Mail
Para acceder al servidor CDDB debe dar su direcci162n eMail.

CD-ROM:
Elija aqui el drive CD-ROM para el cual quiere realizar los ajustes.

Modo de copiar: normal
El proceso de leer y escribir se logran al mismo tiempo.

Modo de copiar: Burst-Copy
El proceso de leer y escribir se logran alternadamente.

Modo de copiar: sincronización de sectores
En este modo se garantiza una exacta reposición del lector en el caso de haber un corte en la transmisión de datos. Este es el método mas seguro pero tambien el mas lento.



CD-Type:
Aqui puede elegir su drive CD-ROM de la lista. Este ajuste es necesario solo cuando tiene problemas con la lectura de CDs y no funciona el "AutoDetect" .

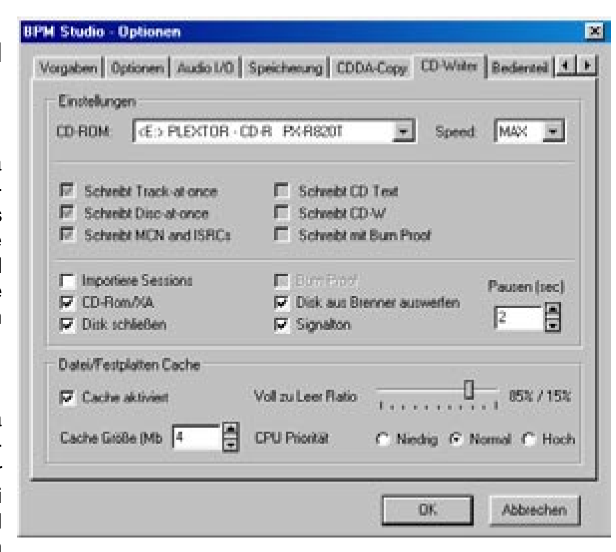
☑ Codigo interno MP3
Al encodificar BPM Studio utiliza el codigo interno MP3 (recomendado). Si adicionalmente otros codigos estan instalados en su sistema puede elegir tambien estos.

☑ Escritura RIFF Wave
Escribe un archivo MP3-Wave que si bien esta comprimido, sin embargo puede ser tocado por la mayoria de los Player Windows

Formato
En esta zona de elección aparece la lista de codigos de compresión de audio existentes en el sistema. El estardar proporcionado con BPM Studio es MPEG Layer3.

Opciones de Formato
Aqui se ajusta la calidad de compresión (depende del formato de datos). Debe elejirse al menos 128 kBit/s, 44,100 Hz, Stereo.

3.19.6. CD-Writer
Ajustar los parámetros del Recorder



CD-ROM
Elija el Recorder deseado de una lista con todos los Recorder disponibles en la PC. Las siguientes 6 Checkboxen muestran que funciones son soportadas por el Recorder elegido. Funciones que no son soportadas se representan en gris (inactivo).

Speed
Aqui se ajusta la velocidad para quemar. MAX establece la velocidad máxima posible del Recorder elejido. Elija la minima velocidad si aparecen frecuentemente errores al quemar que se deban a los CDs en blanco o a su sistema.

☑ Grabar Track-at-once
Track at Once (TAO) es una tecnica de grabación que quema Discs Singlesession (parecido a Disc at Once) ,h (und das hauptsächlich) puede ser usado para hacer Multisession-Discs - lo que por definicion no es posible con DAO. Con TAO se apaga el Laser luego de escribir cada Track individual, para PMA gefahren, para actualizar el directorio de contenido que funciona, en el punto final del ultimo Track escrito posicionado y de nuevo encendido, para continuar el trabajo.

☑ Grabar Disc-at-once
Disc at Once (DAO) es la tecnica para grabar CDs de audio profesionales o Master para una producción en masa.
Con ello se escribe un CD con una unica session en un proceso y luego terminado. El Laser escribe sin interrupcion el Lead-in con el directorio de contenido, Tracks completos y al final el Lead-out.(A traves de ello Hierdurch wird auch offensichtlich, porque un CD que no se necesita a traves de la interrupcion de escritura a pesar de la apariencia, para alojar todos los Titulos, tambien cuando el error aparecio al igual con la primera pieza: Puesto que el directorio de contenido ha sido escrito, piensa el Player que los Tracks listados aqui se encuentran verdaderamente en el CCD.)

☑ Escribe MCN y ISRCs
El ISRC-Code ("International Standard Recording Code") identifica una grabacion (es decir por lo general un Track). En principio deberia cada CD poseer un ISRC-Code, que identifique claramente el Track. Este Protocolo solo lo pueden muy nuevos Cd-Brenner.

☑ Escribe CD Text
Un proceso que ha sido desarrollado por Philips® und Sony®. Con CD-Text pueden los Audio-Player de la mas nueva generacion reproducir el nombre del interprete, el titulo del pedazo musical que toca en esos momentos, y incluso comentarios del Display. Los datos son tomado del ID3-Tag en el Audio-CD, mientras el Recorder apoye esto.

Ejemplos de CD-ROM's, que pueden leer* CD-TEXT :
- Plextor PX-40TS (SCSI)
- Sony CD-ROM CDU 711 (SCSI)
- Teac CD-524EA-B (IDE)
- Teac CD-532E-A (IDE)
- Teac CD-532E-B (IDE)
- Teac CD-540 (IDE)

Los siguientes CD-Recorder pueden actualementeleer CD-TEXT y escribir*:

- Teac 56S/58S ab Firmware 1.0j (SCSI)
- Plexwriter 4220 ab Firmware 1.02 (SCSI)
- Plexwriter 8220 (SCSI)
- Ricoh 7040 ab Firmware 1.20 (SCSI & ATAPI)
- Ricoh 7060 ab Firmware 1.20 (SCSI & ATAPI)
- Sony 948S ab Firmware 1.0h (SCSI)
- Sony CDX 100 / 110 / 120 / 130 / 140 / 145
- HP 8100 / 8110 / 8200 / 8210 / 9100 / 9110 / 9200 / 9210 (baugleich Sony CD-Recorder)

Si busca un CD Player normal que puede tocar CD-TEXT dirigase a la tienda representante.

Grabar en Rewriteble Discs
El Recorder soporta CD-RW's, es decir la escritura en CD-R's capaces de ser reescritos.

escribir con Burn Proof
Burn Proof es un proceso desarrollado por Sanyo® con el cual durante el proceso de quemado se supervisa el interno Puffer del Recorder. Con una muy pequena o interrumplibe potencia del Sistema o einbrechenden Systemleistung decide el lector antes del definitivo Leerlauf des Puffers, das an einem Buffer-Underrun que no hay otra solucion - y detiene el proceso de escritura en un lugar apropiado. En este tiempo se el Puffer se siente renovado, los datos se comparan y se sincronizan con los ya escritos y se graba detras del ultimo punto escrito. Asi se t daß die CD unbrauchbar wird falls der Datenstrom doch einmal abreißen sollte.

Import Sessions
Las Sessions existentes en el CD son importadas. El CD no debe ser cerrado. Elija esta opción si quiere escribir otros datos en un CD Multisession. Importante! Al escribir en un CD Multisession sin la opción de importacion activa seran todos las Sessions pasadas.

CD-Rom/XA
El CD -ROM/XA es una mezcla de las especificaciones para el CD-I y el CD-ROM Mode 2 y el Format actual para CDs de datos. Desactive esta opcion cuando tenga problemas, los que con los CDs fabricados con BPM Studio . Algunos viejos lectores CDROM no apoyan todavia este formato. Al escribir Multisession CDs es este formato una condicion para la mayoria de los Recordern.

Close Disc
Finaliza el CD luego del proceso de quemado. Viejos lectores de CD-ROM no pueden leer Daten-CDs los cuales no han sido finalizados (fijados). Audio-CDs se finalizan po lo general porque no es posible de escribir los CD en varias Sessions. Desactive esta opcion solo cuando quiera escribir otros datos en el CD:

Burn Proof
Activa la funcion Burn Proof del Recorder (si existen). Errores Buffer Underrun (problemas Cache) se evitan y el proceso de quemado se acelera.

Eject Disc del Recorder
Si es elegida esta opción se abre automaticamente el compartimento del lector cuando el proceso de quemado termina.

Test Mode
En el modo Test se simula solo la escritura. Todas las funciones se realizan exactamente como con los verdaderos quemadores, solo el Laser se desconecta de tal modo que el CD en blanco no cambia o se dane eventualmente. Este Modo sirve para la busqueda de errores para evitar que muchos CDs en blanco se produzcan desecho. Elija la opcion "Eject Disc from Recorder", porque muchos Recorder pemiten una nueva escritura del CD solo luego de retirar e introducir nuevamente el CD (y leer los CD-Datos).

Pregap (sec)
Ajuste la pausa entre los Tracks en Audio-CDs. Para CDs de datos no es importante este parametro.

File/Disc Caching
A traves del uso del File/Disc Caching los errores "Buffer undderrun" pertenecen al pasado. Ademas esto permite un uso efectivo del procesador y otros y otros sistemas de recursos.

Opciones File/Disc Caching


Enable Caching
Activa el File/Disc Caching

Tamaño Cache (Mb)
Elección del tamaño cache en MB (minimo es 1MB, maximo es 32MB)
Tamaños cache recomendados, dependen del almacenador disponible:

Almacenador	*tamaño cache recomendado*
64 MB	2 bis 4 MB
128 MB	4 bis 8 MB
256 MB	8 bis 16 MB

No sobrepase el tamaño cache máximo recomendado. Puede pasar que la performance se reduzca mas que como si fuera el caso de caching no activado.

Full to Empty Ratio (%)
Ajuste de la cantidad de datos que tienen que ser leidos, antes que el cache sea rellenado nuevamente. Si la relacion es p.e. 86% / 15% entonces el cache se llena al 100%, se espera hasta que 15% de los datos sean leidos, y luego rellenados hasta un 100%. (Este ciclo se repite constantemente hasta no existan mas datos para cache). Se ha descubierto que este procedimiento es más eficiente que intentar mantener el cache en 100 %.

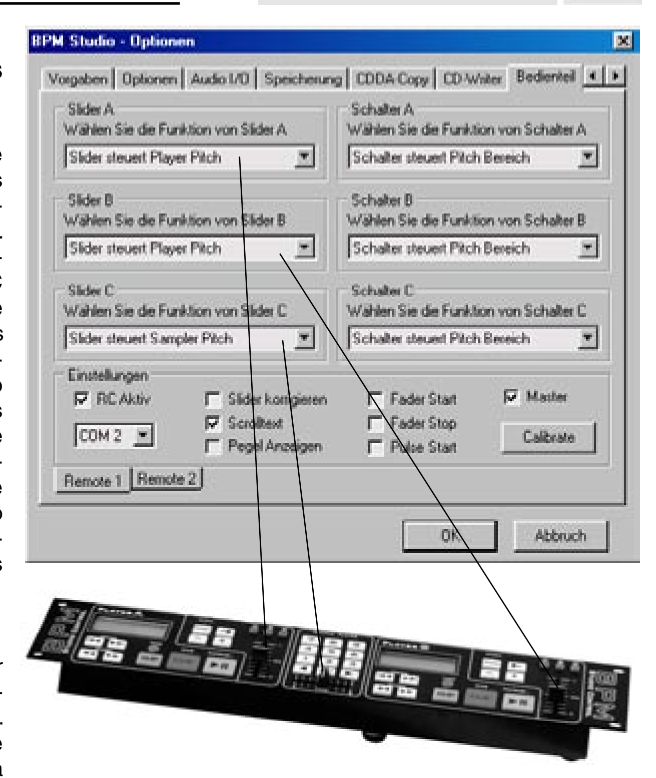
CPU priority Level
Elige el nivel de prioridad del procesador para el proceso cache. Para 99% de todos los sistemas puede ser conservado el ajuste "Normal".

Una muy completa y clara documentación de CD'Rs, CD-RW's, Recorder y formatos de datos se encuentra dentro de http://www.disc4you.de/kompendien/cd/

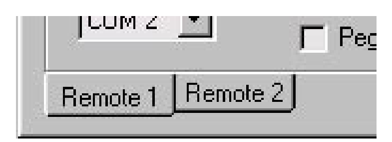
Considere la instrucción para recuperación de errores en el capitulo 3.15. CD Player / CD Writer en este manual!

3.19.7. Remote Control Configuración de los equipos externos:

La adaptación individual de los equipos conectados a sus necesidades particulares se logra con esta tarjeta de registro. Según el campo de uso (Estacionario PC / DJ Case, mobil PC o Note-book), equipamiento de Hardware(Número de tarjetas de sonido, equipamiento de Audio-Hardware) y tipo de equipo pueden ser asignados diferentes funciones a los reguladores de movimiento y a las teclas universales. Las posibilidades de ajuste varian segun el equipo conectado. Informaciones adicionales encuenra en los capitulos para los equipos individuales.



Conexión de 2 equipos:
BPM Studio PRO puede ser usado con dos equipos al mismo tiempo. Con esto puede p.e. acceder al mismo sistema desde dos diferentes lugares. Para cada equipo existen opciones separadas como COM Port etc. Ademas cada equipo necesita un propio Port serial.
Con ambas etiquetas abajo a la izquierda en esta tarjeta de Registro elija las opciones para el equipo 1 o 2:



Los tipos de equipos pueden ser mezclados opcionalmente, sin embargo hay en ciertas circunstancias algunas restricciones, las cuales estan relacionados con el hecho de que los Slider no se puedan mover automáticamente a los equipos.
Con dos equipos con Slider tiene que ser uno de ellos fijado en las opciones como Master

☑ Master , en el otro son los Slider inactivos. Al combinar una unidad con Slider con otra con radial Pitch solo funcionarán los Slider. Al combinar dos unidades con radial Pitch no habra ninguna restricción, por lo tanto esta es la solución mas recomendada.

☑ **RC Active**
Si la unidad conectada debe estar siempre activa, entonces el programa comprueba al iniciar si la unidad esta conectada y funciona correctamente.



Elección del Port COMs:
Aqui se establece con la primera instalación a que Port esta conectado el equipo respectivo.

Slider A, Slider
Escoja aqui que función quiere asignar para tomar para los Slider de ambos Player (no para RCP-2001-B).

Slider C
(solo para RC V3) Es el Slider del Sample Player. Pueden elgirse 3 funciones: Sampler Pitch, Sampler Volume y Manual Fade A/B. Con el ajuste de Fader manual pueden tambien ser realizados crossfades externas entre Player A y Player Bsin Mixer externo .

Switch A, B, C
Establezca la función botones universal de ambos Player (solo para RC V3). Este ajuste cumple tambien para los Player en el programa!

corregir Slider
Active esta opcion, si hay problem con los ajustes finales de los gibt *(solo para RC V3)*

Scroll Text
activa el Titelscrolling en el Display
(necesita algunos recursos del sistema)

Mensajes nivel
(solo para RC V3) activa los mensaje de control en el RC-Display (necesita algunos recursos del sistema)

Fader Start

Active este Checkbox cuando un Mixer externo esta conectado a traves de los Faderstart-Buchse [36] o [37] y los Player deben ser iniciados automaticamente con el regulador principal del respectivo canal.

Fader Stop

Active este Checkbox cuando un Mixer externo esta conectado a traves de los Faderstart-Buchse [36] o [37] y los Player deben ser interrumpidos de nuevo al Zuregeln del canal respectivo. Bleibt diese Checkbox abgewählt, dann laufen die Player auch beim Herunterziehen des Reglers am Mixer weiter.

Pulse Start

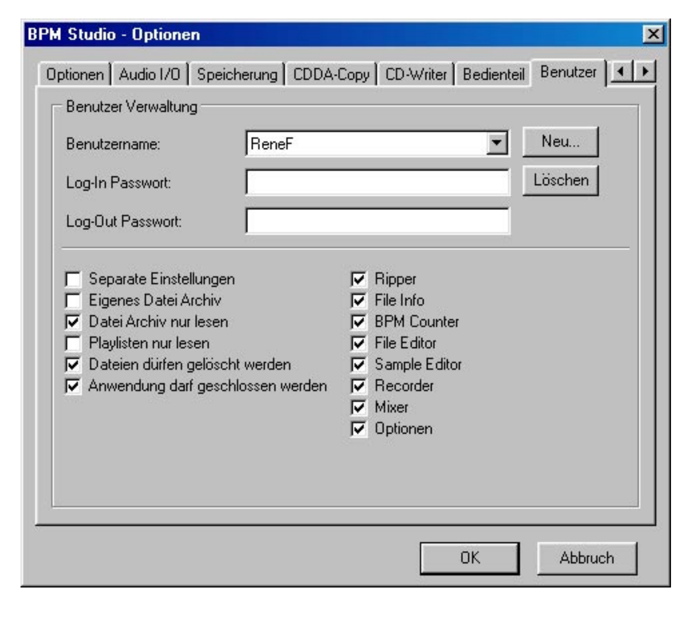
Calibrate

Active esta función cuando quiera utilizar la entrada del equipo Pulse Start (solo para RCP-1001 / 2001).

(solo para RC V3) Con este boton se calibran los Slider del equipo. Lleve los 3 Slider en la parte central del equipo y haga un click en CALIBRATE. La posición de Slider se define luego como 0.

3.19.8. Administración de usuario

Una descripción detallada encuentra usted mas adelante en este manual.



Con ayuda del administrador de usuario pueden varios usuarios trabajar con el mismo sistema en tiempos diferentes sin influir uno al otro. Cada usuario recibe sus propios ajustes de programa, como p.e. Playlists, archivo File, Skin (plataforma de programa), opciones de programa o la asignación de equipos virtuales a los canales de las tarjetas de sonido. Ademas existe la posibilidad, de activar/desactivar los modulos individuales dependiendo del usuario. A cada usuario puede asignarse un archivo File propio o archivo File Master (con proteccion de escritura).

Se activa la administración del usuario al crear el primer nuevo usuario o al asignar una contraseña para el administrador. A partir de este momento se pregunta la contraseña cada vez que se inicia el programa, la contraseña puede tambien dejarse en blanco.

Ajustes separados
Los ajustes en las opciones de programa se administran para este usuario por separado.

Archivo propio
El usuario recibe un archivo propio.

Archivo con proteccion de escritura
El usuario no debe modificar el archivo (independiente si el posee uno propio o usa el del administrador).

Playlists con proteccion de escritura
El usuario no puede guardar Playlists.

Archivos pueden ser borrados
El usuario puede ejecutar la funcion"borrar titulo del portadatos".

Aplicación puede ser terminada
El usuario puede terminar BPM Studio (en inactivo, se logra preguntar por la contraseña del Administrador).

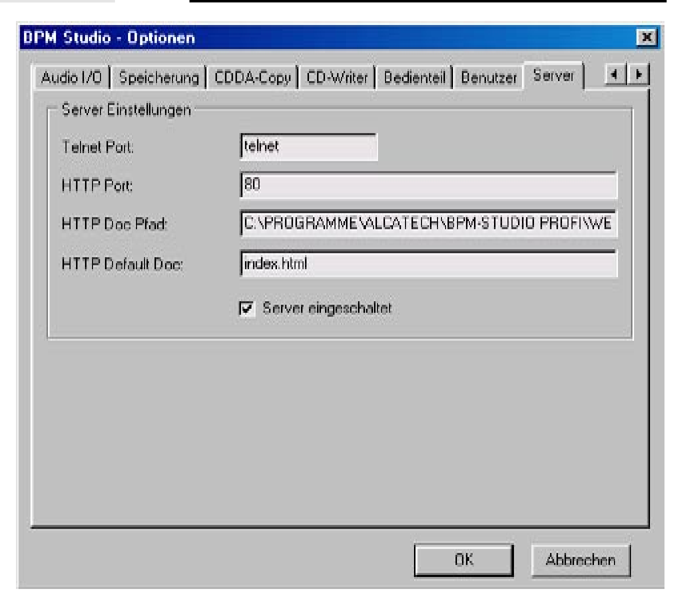
Ripper/Encoder hasta Recorder:
Los modulos de BPM Studio Module pueden ser activados o guardados para el usuario.

Opcioness
El usuario puede modificar las opciones de programa (independiente si el posee sus propias o usa las del Administrador).

3.19.9. Componentes del Servidor

Acerca de esta característica encuentra información adicional en el capítulo BPM Studio componentes del servidor.

Los componentes del servidor de BPM Studio proporcionan funciones que hacen posible el control del programa a distancia por web browser o telnet. En esta tarjeta de registro se ajustan los parámetros más importantes para ambos servidores. Recomendamos de conservar los ajustes mientras estos no causen conflictos con en esta PC o en los servidores existentes de la red.



Telnet Port:
Indique aqui el numero de Port del servidor Telnet. Por defecto es 23

HTTP Port:
Indique el número de Port del servidor HTTP. Por defecto es 80. Si el servidor esta activado se puede tener acceso a el con un web browser en la PC. Esto se logra en el caso más simple al indicar http:// - seguido de la direccion IP de la computadora.
Si usted está en la misma computadora en la cual esta instalado también el programa puede utilizar también "localhost" en lugar de la direccion IP

HTTP Doc Pfad:
Este directorio es proporcionado como directorio principal del servidor HTTP. Puede contener los datos específicos del usuario, p.e. paginas web para el control de las funciones de BPM Studio.

HTTP Default Doc:
Define el archivo que sera mostrado en el inicio, si el usuario solo indica la dirección IP de la computadora en el Browser, sin especificar un file particular.

☑ Server eingeschaltet

Si se selecciona este Checkbox se activan ambos servidores y entonces BPM Studio puede ser accedido y controlado desde cualquier PC unida a la red, mientras esto no sea impedido por ciertas medidas.

3.20. Funciones adicionales

3.20.1. Función Normalize

A traves del menu de objetos en el Archivo File y de las diferentes Playlists obtiene usted la f**unción Normalize**. Use esta función cuando el titulo se reproduzca muy alto o muy despacio. Cuando usted llama a esta función en la ventana de grupos se normalizan todos los titulosl en el Sistema. Este proceso puede naturalmente durar varios dias con archivos grandes (!), tiene que realizarse solo una vez por titulo. Si se insertan nuevos titulos se realiza otra vez la normalización, no se scanean otra vez los Titel ya scaneados, lo que acelera significativamente el proceso.
Durante la normalizacion se determinan los valores Peak y RMS de todos los titulos y de estos se calcula un valor para el volumen promedio de cada titulo. Resulta que son conocidos los titutlos de menor y mayor ruido y mas tarde estos seran ajustados basandose en estos valores determinados. Titulos de muy bajo ruido se refuerzan y los de muy alto se atenuan, la dinámica permanece asi puesto que se ha usado solo un factor de refuerzo por titulo y ninguna regulación dinamica ha sido llevada a cabo

3.20.2. Diálogo Busqueda

El **Diálogo Busqueda es accesible tambien a través del menu de objetos en el** BPM File Archiv, de los Playlists o de los botones FILE SCAN.
Aqui puede buscar las siguientes caracteristicas de los titulos: rango BPM, artista, titulo, version y album. El termino de busqueda o Text-String se compara siempre con la entrada List.
Pero puede usar tambien Wildcards. Aqui unos ejemplo: WEST* encuentra o bien sea todos los titulos con WESTBAM, WESTERNHAGEN etc. *HAGEN encuentra todos los Titel con WESTERNHAGEN, NINA HAGEN, etc. *EN* encuentra todos los titulos que contienen un EN, p.e. DEN HARROW o X-PERIENCE.
Si la busqueda fue exitosa entonces en el **archivo file BPM** se creara un nuevo directorio: SEARCH RESULTS, en donde seran listados los resultados de la busqueda. Si el directorio ya existe todos los titulos contenidos alli seran retirados.



3.20.3. Funciones Monitor

Las funciones Monitor son esenciales para el uso del BPM Studio. Mientras un titulo en el **Player** A, B, el **Sample Player** o en el **CD Player** es tocado sobre el equipo PA, puede escucharse a traves de los audifonos otras señales deseadas internas o externas, p.e. para preescuchar un titulo, para establecer puntos Cue, para determinar el BPM de un titulo o para realizar una igualación BPM. El requerimiento básico para esto es por lo menos un segunda tarjeta de sonido o una tarjeta de sonido multicanal para asignar los canales monitor de BPM Studio a un canal de audio propio.
Las funciones de monitor tienen que ser activadas en las **opciones de programa** en la tarjeta de registro de Audio I/O. En el campo del monitor se asigna una tarjeta de sonido propia al canal del monitor. Los siguientes equipos virtuales usan el canal monitor:



- Todos los **Player Preview** en los **Playlists** y el **archivo file BPM**

- El Player Preview del **Counter BPM**

- El switch monitor en el programa principal

- Los botones monitor en el **Mixer**

El volumen del canal del monitor es ajustado en el **Mixer** con el control MONITOR.
Las tarjetas de sonido tienen que ser sincronizadas y sometidas a un test antes de activar las funciones monitor. Sino las diferentes frecuencias Sample produziran diferencias de tiempos entre el el canal monitor y el Player al haber la reproducción. Para sincronizar las tarjetas de sonido proceda de la forma siguiente:
Elija primero el driver deseado. (La sincronización es necesaria con drivers Direct Sound, WAVE y KERNEL).
Luego haga un click sobre el boton „Soundkarten Test". Cada Soundcard sera examinada ahora 1 min. Los valores son evaluados por BPM Studio y con ello sincroniza las Soundcards. Los tests para el driver Direct Sound y para el driver WAVE tienen que ser realizados por separado si es que ambos deben ser usados.

3.20.4. La Database BPM

BPM Studio posee una Database propia en la cual son almacenados los valores BPM de todos los titulos. Un suplemento basico de Data BPM es proporcionado. Otros titulos son ingresados bien sea a través del campo de dialogo **File Info** o a través del **Counter BPM** .
Si agrega un nuevo titulo al sistema entonces el programa evalua si existe un valor BPM para este titulo y asigna este al File.
Si se carga un nuevo file MP3 con el cual ya esta ingresado en el ID3-Tag un valor BPM, luego este sera tomae en la Database BPM interna, si existe ya un valor para este titulo luego este sera actualizado.

3.20.5. Función PreAmp (Limiter)

En el ecualizador puede activarse una función PreAmp. Esto se recomienda si el OVERFLOW-LED rojo esta prendido constantemente. Esto significa que la amplificación total es muy alta, lo cual causa perturbaciones.

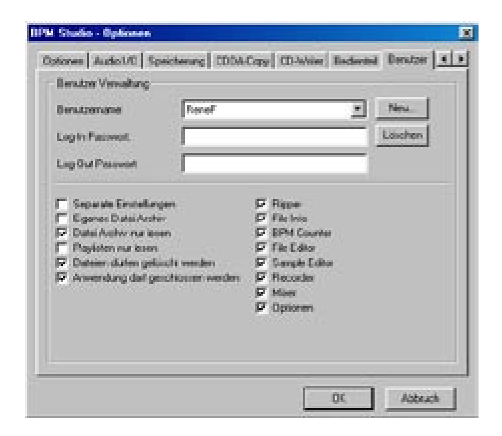
3.20.6. Los Funciones Backup y Update

A través del menu de objetos de la ventana de grupos y del archivo file puede acceder a la función Backup y Update ("Actualizar").
Con la función **Backup puede crear una copia de seguridad del** archivo file en un directorio creado anteriormente y restaurarlo posteriormente. De esta forma puede transferirse una copia del archivo file a otra PC.
La función **Update ofrece** 2 Opciones.
"Buscar disco duro" escanea todo es sistema, incluido todos los drives de red, buscando titulos que pueden tocarse y crea una lista de ellos como NEW FILES + Date
"Archiv aktualisieren" extrae los titulos que no estan mas presentes en el archivo file y crea una lista con todos los nuevos titulos en la categoria NEW FILES.

3.20.7. Interface para Plugins de visualización

A través del menu de objetos en el Recorder se activa la interface para Plugins de visualización WinAMP . En una lista se listan los Plugins instalados en el directorio ...\BPM Studio\Plugin . algunos deestos Plugins pueden ser configurados dentro de la gama de sus funciones. Haga un click sobre el boton "Configure" y realize los ajustes deseados. Para compensación de problemas de recursos sirve el control "Priority". ALCATech GmbH no garantiza que BPM Studio trabaje con Plugins.

3.21. Administrador de usuario



3.21.1. Generalidades

Esta seccion describe la forma de trabajo del administrador de usuario de BPM Studio. Configuraciones de ejemplo pueden encontrarse al final.
La administración de usuario permite el trabajo independiente de diferentes usuarios en un sistema. Ademas es posible de establecer restricciones de acceso a usuarios que trabajen de manera independiente. Al haber en una red otras instalaciones aparte de BPM Studio surgen numerosas posibilidades de administracion como las funciones de red y la administración de usuario. Lease aqui „funciones de red“.

Activar la administración de usuario
La administracón de usuario se activa al crear un nuevo usuario a traves del boton„NEU“ o al establecer un password para el Administrador. A partir de aqui se logra cada vez que se incia el programa preguntar por el nombre de usuario y el passsword. El password puede ser tambien omitido.

Establecer passwords Login y Logout
En los campos de „Login-Paßwort“ y „Logout-Paßwort“ se establecen los passswords para el inicio y fin del programa. En la mayoria de los casos no es necesario de un password para el fin del programa, si se omite el password no se preguntara al salir del programa.

Cambio de usuarios activos (registrados)
El usuario activo puede ser modificado solo cuando finaliza BPM Studio y cuando se reinicia. Esto significa que al reiniciar tiene que elegirse otro nombre de usuario.

3.21.2. Ajustes específicos de usuario

La tarjeta de registro„Usuario“ se divide para ajustes globales para las usuarios elegidos (columna izquierda) y las restricciones de acceso de usuario al modulo de BPM Studio (columna derecha).

☑ **Ajustes separados**
Si el Checkbox esta activado entonces seran guardados todos los ajustes de las 6 tarjetas de registro por separado en las opciones de programa. Esto se logra si al inicio del programa el usuario se registra con su nombre y luego realiza sus propios ajustes en las opciones de programa. Esto es sinembargo solo posible al activar en el checkbox „Opciones“ en la columna derecha del administrador de usuario. Esro ofrece la posibilidad de que el usuario realize estos ajustes una vez (o el Administrador registrado con el nombre de usuario) y luego el administrador restringe el acceso al usuario a las opciones de programa.
Otra posibilidades de uso de esta opción es el ajuste de diferentes configuraciones de tarjetas de sonido (Asignación de canales o configuraciones flexibles / instalaciones Notebook)

☑ **Archivo File propio**
Si el checkbox esta activado entonces se crea un archivo file propio para el usuario. El usuario puede llevar a cabo esto independientemente del archivo file Master(el cual es cuidado por el administrador), sin embargo el es responsable tambien por la seguridad de la Data y la actualización. Para ello puede ser utilizada la función"File Archive Update" en el menu de objetos de la

ventana de grupos.
En instalaciones network puede encontrarse el archivo file del usuario en el Servidor o el archivo file Master del Servidor puede ser mostrado para este usuario (read-only). (Vease tambien la sección **Funciones Red**.
Este ajuste se logra a traves del registro del usuario en las opciones de la tarjeta de registro „Grabación“.



La opción „archivo file propio“ puede ser elegida solo en comunicación con la opción „ajustes separados“, porque el usuario recibe su propio Pfade de data (tarjeta de registro„Guardar“).

Solo leer Archivos File
Esta opción se explica por si misma muy bien. Cuando se activa el checkbox el usuario no puede realizar cambios en los archivos file. Esto se refiere a la estructura de grupo de los archivos y a las listas de títulos en los grupos individuales, sin embargo se realizan cambios en los títulos por si mismos (en los ID3-Tags).
(Si esto debe evitarse entonces deben bloquearse los modulos „Counter BPM“ y „File Info“ o deben ser desactivarse los checkboxes „escribir ID3 Tags“ y „guardar ID3Vs “ en las opciones del programa).

Solo leer Playlists
Este checkbox desactiva el boton „SAVE LIST“ en todas los Playlists. Asi ninguna lista puede ser guardada y ningun list hecho puede sobreescribirse. El usuario puede solo acceder a listas hechas, pero estas pueden ser modificadas cuando el programa funciona. Sin embargo un nuevo almacenamiento no es posible.

Archivos pueden ser borrados
Este checkbox activa el menu de objetos en el File Archiv y en las Playlists para borrar archivos directamente del disco duro. Si esta inactivo entonces los titulos pueden ser extraidos del archivo file y de los Playlists solamente. El desactivar esta opción puede evitar un borrado accidental de los titulos.

Aplicación puede ser cerrada
Si se activa el checkbox entonces BPM Studio puede ser terminado por usuarios normales registrados. Si se ha dado un password logout se preguntara primero por este.
Si se desactiva el checkbox entonces se tiene indicar el passwort administrador para salir de BPM Studio. Si BPM Studio funciona como aplicación exclusiva Shell y la PC no es accesible entonces se puede evitar que un usuario logre el acceso al sistema al reiniciar.

Checkboxes „ Ripper“ hasta „ Mixer“
Aqui son activados/ desactivados los diferentes modulos para el usuario.

Opciones
Si se activa el checkbox puede el usuario cambiar las opciones de programa.



Si un archivo file Master es accesible a través del network entonces se lograr acceso en el modo read only solamente, aun si el checkbox „archivo file read only“



Si esta desactivado el checkbox „ajustes separados“ entonces el usuario tiene acceso a las opciones de administrador.

3.21.3. Configuración de ejemplo

En la PC trabajan el administrador (p.e. el dueño de la Disco) y dos DJs. El dueño mantiene el archivo file actual y agrega regularmente nuevos titulos. Ambos DJs trabajan con los titulos que estan en el sistema.
El DJ 1 usa solo el archivo file proporcionado por el dueño, DJ 2 ha creado su propio archivo file y lo actualiza por si mismo. Ambos DJs trabajan en el sistema de modo independentemente en diferentes tiempos.

Pueden realizarse los siguientes ajustes:

(☑=seleccionado, ☐=no seleccionado, !=nece sario,*=recomendado, .=no importante)



Si actualiza BPM Studio home en BPM Studio Prono se toman automaticamente los ajustes del administrador de usuario umsteigen. Indique por favor en este caso el antiguo directorio de programa. Lea para esto la extensa informacion en la instruccion de actualizacion.

DJ 1:

☐ * ajustes individuales
☐ ! archivo file individual
☑ * solo leer archivo file
☐ . solo leer Playlists
☐ * archivos pueden ser borrados
☑ . aplicación puede ser terminada

☐ * ripper
☑ . file info
☑ . counter BPM
☑ . file editor
☑ . editor sample
☑ . recorder
☑ . mixer

☐ * opciones

DJ 2:

☑ ! ajustes individuales
☑ ! archivo file individual
☐ ! solo leer archivo file
☐ . solo leer Playlists
☐ * archivos pueden ser borrados
☑ . aplicación puede ser terminada

☐ * ripper
☑ . file info
☑ . counter BPM
☑ . file editor
☑ . sample editor
☑ . recorder
☑ . mixer

☐ * opciones

3.22. Funciones Network

Esta sección describe las funciones avanzadas Network de BPM Studio.
Los primeros dos puntos describen por separado las funciones individuales. Posteriormente, se describen las diversas posibilidades del uso asi como configuraciones ejemplo y el modo de la función. Ya que las funciones de red trabajan junto con la administración del usuario se recomienda consultar la sección **administrador de usuario**.
El empleo del estudio de BPM en Network esta destinado fundamentalmente a proporcionar files MP3 para todos los clientes de un servidor central y para un cliente que asume el control esta función. Ademas es posible en network acceder a distancia a los archivos file.

3.22.1. Direccionar files MP3

Uso común de files MP3 por varios client PCs.
Puede instalar BPM Studio en varias client PCs y utilizar un Pool común a files MP3, lo que tambien es la condicion para el trabajo con archivos file network. Si bien es cierto que recomendamos el uso de network de 100MBit no hay dificultades con network de 10MBit de hasta 5 Clients. El directorio y los directorios con files MP3 son compartidos con el PC servidor.
El acceso a Client-PC se puede lograr opcionalmente a través de un drive network (recomendado) o a través de network client de Windows98.

Direccionar MP3-Files por medio de letras de drives
Se direcciona con las opciones del programa por medio de letras de drives en la tarjeta de registro „GUARDAR“. Es también una condición para el correcto modo de funcionamiento de la funcionalidad network en general y de la función „actualizar “ en el archivo file. Aunque usted agrege files MP3 „+FILE “o „+DIR “ al archivo file, seleccione estos por lo generala traves del Desktop\mi PC\[LW]: [Directorio]
El direccionamiento se logra como:
LW:\ [Directorio] \ [Subdirectorio] \ *.mp3

Al final de esta pagina se especifican dos ejemplos. En la primera sección del ingreso es claro reconocer la referencia al lugar de almacenamiento de files MP3.
También al iniciar por primera vez el programa se exploran solamente los drives lógicos, además los discos duros locales y drives network conectados. Usted conecta un drive network en Windows Explorer a traves de EXTRAS->conectar drive network.

Direccionar a través de letras de drives
*ingreso ejemplo en un file *.grp del archivo File*
(representado con línea, que falta sin embargo en el archivo original):

Track0=C:\PROGRAMME\ALCATECH\BPM-STUDIO PROFI\DATA\A-HA - EARLY MORNING.MP3|TAG|A-HA|EARLY MORNING||HEADLINES AND DEADLINES THE HITS OF A-HA|||OTHER|MP3|0|179696|0|327680|0|0|-1|0|0|0|3|128|7|-1|0|0|0|-1|||0|

ingreso ejemplo de una Playlist
(representado con el línea, que falta sin embargo en el archivo original):

C:\MP3\EIFEL 65 - BLUE DABADI.MP3|TAG|EIFEL 65|BLUE DABADI||||HTTP://WWW.BPMSTUDIO.DE||MP3|0|221152|0|327680|0|0|-1|0|0|0|3|128|8|-1|0|0|0|1019794890|||0|

Direccionar files MP3 a traves del nombre de la computadora

Si no debe conectarse ningun drive network en el Client PC, p.e. si el Client-PC es conectado rara vez a servidores especificos existe la posibilidad de cargar estos archivos a traves del Windows-Network-Client . Para ello se pueden cargar los Archivos asi como directorios a través de +DIR o +FILE, sin embargo a través del entorno network y no de mi computadora

la direccion de los MP3-Files tiene luego la forma

\\[Computername]\[directorio]\[subdirectorio]*.mp3

Un ejemplo de una fila de un archivo file, en el cual se logra direccionar a traves de computer name se describe al final de esta pagina.

En lugar de letras de drive esta \\HOLI\ (computer name) y el nombre del directorio DAT2A1. Con este metodo sin embargo se tiene que lograr con cada acceso una resolucion del nombre Windows lo que en circunstancias puede llevar a problemas deTiming si es que p.e.se cambia la dirección del WIN-S-Masterbrowsers. Hasta ahora no conocemos ningun problema a causa de este metodo de direccionar.

Considere por favor sin embargo que las funciones BPM archivo file no funcionan correctamente usando„Actualizar“.

Con un uso movil con conección local de servidor se recomienda crear un usuario con archivo file propio para cada lugar de uso y luego cargar alli los archivos existentes via network cliente.

3.22.2. Archivo File de Netzwork

Un archivo file BPM esta compuesto de un grupo de archivos de textos que se encuentran en el directorio de DATA de instalación BPM Studio. Los archivos Groups.gps y Groups.idx contienen la estructura del archivador del archivo file. Los archivos *.grp como p.e. Default.grp contienen los pasos a los diferentes archivos MP3.

Estos archivos pueden estar en un drive local, en un drive network conectado o en una PC de la red, la que tiene dirección \\[Computername]\ (Vease dirección por medio del nombre de computadora). Independiente del tipo de archivo file se logra siempre tener acceso solo a los files MP3 centrales provistos por el servidor.

Principalmente se diferencia entre archivo file Master y archivos file de usuario.

Un archivo file esta disponible y es mantenido en el Servidor y solo alli puede ser editado. Este solo puede ser visto por los clientes en el modo de protección de escritura. Un usuario puede usar este archivo file sin tener que preocuparse en la actualización y estructura. Esta tarea le compete al administrador de la red.

Un archivo file de usuario puede crearse localmente en un cliente particular, o similar que con los archivos file Master en el servidor. Si el archivo file de usuario se crea localmente no hay posibilidad de que otro PC cliente tenga acceso a este archivo file. Cada usuario tiene que realizar los cambios a este archivo para todos los clientes por igual. Por eso hay posibilidad de archivar los archivos File de usuario en el servidor. Asi encuentra el usuario en cada PC cliente su propio archivo file.

Todos estos ajustes son realizados para los diferentes usuarios a través del administrador de usuario y de la tarjeta de registro „Guardar“. Que tipos de archivos file network utilizados? depende de la estructura de la network, del número de usuarios, del tipo y modo de cuidado del y de otras ciscunstancias. Se recomienda en cada

Direccionar via red cliente

*ingreso ejemplo en un File *.grp del archivo File.*
(representado con Zeilenumbruch, pero que no existe en el File original):

Track620=\\HOLI\DATA1\MP3\RUBRIKEN\HOUSE\WATERGATE - MADE OF ORLEANS.MP3|TAG|WATERGATE|MADE OF ORLEANS||DREAM DANCE - VOL.13 - DISC 1||||MP3|0|230400|0|327680|0|0|-1|0|0|0|3|128|8|-1|0|0|0|-1|||0|

caso de hacer un analisis de los datos antes de la instalación y de coordinar con el operador de la red.

Crear un archivo File Master

Al instalar por primera vez BPM Studio en el el Servidor (en la PC cliente que toma el servicio del Servidor se crea automáticamente un archivo file en el directorio de programa bajo la denominación \DATA. Esto permanece tambien al crear nuevos usuarios y se puede editar por medio del Account de administración.

El path a este archivo file esta establecido en las opciones de programa ->File Storage (camino para el directorio de datos). Adicionalmente, en este directorio se encuentran los presets del ecualizador (eq.eqp) y los resultados de encuesta de CDDB (cdda.cdb) guardados localmente. En la primera instalación es colocado alli el path para los files MP3 codificados, el cual deberia ser modificado para los file MP3 (Véase comun de files MP3).

Para usar este archivo file de BPM Studio Client en otra PC se requieren algunos ajustes.

Primero tiene que acceder al directorio \DATA de BPM Studio con el directorio de Windows Explorer. (Si bien existe la posibilidad de acceder a todo el drive C*: del PC Servidor, esto no es recomendado por razones de seguridad*).

Una nueva letra de drive se crea en la PC cliente y se asigna al directorio DATA. A continuación puede elegirse el directorio de datos de la PC servidor de las PCs cliente con las opciones de programa via estas letras de drive. Al cerrar las opciones de programa anuncia BPM Studio la existencia de un archivo file , luego de confirmar una encuesta de seguridad, se muestra este archivo file master en lugar del archivo file del usuario.

Protección al acceso en archivos file network

Para estar seguro de que para para todos los clientes hay disponibles datos actuale BPM Studio posee 2 funciones secundarias.

1.) El archivo file solo puede editarse en el servidor, el archivo file puede ser visto por todos los clientes pero con protección de escritura. BPM Studio reconoce automáticamente si el archivo file se encuentra en el Servidor o en un cliente.

2.) Cada cliente en el Servidor pregunta en cortos intervalos de tiempo por los cambios del archivo file y luego actualiza su propio archivo file.

Función de busqueda de titulos al cargar

Al usar todo un archivo file común a diferentes PCs no se puede garantizar que los archivos MP3 se encuentren siempre dentro de la misma letra del drive, pero si en el mismo directorio y la misma estructura de directorio. Por eso al cargar el titulo busca BPM Studio automáticamente todo los drives logicos cuando se carga el titulo ach der MP3-Datei ab.

Esta función es util al usarla como aplicación standalone. Si se implementa la PCs con otros discos duros / drives busca BPM Studio automaticamente en todos los otros drives el mismo directorio.

3.22.3. Configuración ejemplo

Mediante esta configuración ejemplo se debe explicar el tipo de trabajo de las funciones de Network.
Una discoteca con 1 servidor en la oficina y 2 clientes en 2 areas. Los DJs trabajan con el mismo archivo file proveido por la discoteca y pueden aplicar sus ajustes BPM Studio propios individualmente en las correspondientes areas. La lectura de CDs y el cuidado del archivo file se logran en el servidor.

Configuración:
Los archivos MP3 y un archivo file master son guardados en el Servidor.
Los clientes acceden al archivo file y los archivos MP3 a traves de network en modo "read-only".

Servidor:
El servidor se compone de un drive del sistema C:\, 2 drives de datos D:\ y E:\ y un drive CDROM-LW F:\. La lectura de CDs se logra localmente en la oficina, lo que es posible durante el desarrolo de una presentación. Para ello es necesario que en el Servidor exista W98 y una version BPM Studio home.
La administración de usuario en el Servidor permanece sin modificación. En el drive LW C:\ se abren el directorio BPM Studio \DATEN y ambos drivesD:\ y E:\

Client:
Los clientes de la PC se configuran asi:

Un drive de sistema C:\,W98, BPM Studio home o professional
Soundcards segun el objeto de uso
drive D:\ de CD-ROM
Tres drives conectados con el el servidor:
E:\ como el directorio de datos del servidor F:\ y G:\ con D:\ y E:\ del servidor.

El data path de C:\Programme\Alcatech\BPM Studio\DATA sera puesto en el servidor de otro modo (D:\, porque este logico LW esta unido directamente con el directorio de DATA). El Administrador de la Client-PC usa asi de inmediato el archivo file master del servidor. Los cambios pueden ser realizados tan solo en el servidor.
Luego de un reinicio de BPM Studio se carga el archivo file master del servidor y el client se registra automáticamente en el Servidor. I se carga un titulo del archivo file luego busca BPM Studio ambos drives vinclados a este el titulo y los carga .

Posibilidad de expansion para varios usuarios:
A continuacion pueden crearse varios usuarios para cada cliente, que pueden realizar sus propios ajustes y pueden tambien encontrarse otra vez sus ultimas Playlists cargadas al registrarse de nuevo, aber auf das Master File Archiv zugreifen können.
Para ello son ingresados ambos nuevos usuarios en la administración de usuario, se dara un passwort y se haran los ajustes correspondientes en las opciones. Adicionalmente se protege contra la escritura con: „ proteccion de escritura del archivo file“.

4.1. Donde obtengo archivos MP3?

BPM Studio es proporcionado sin titulos en formato MP3. Nuestros sistemas son creados para que usted copie sus CDs de Audio al disco duro de su PC y los guarde como archivos MP3. Asi puede estar seguro que no hay ninguna perdida en calidad y en reprodución del titulo. Pero tambien la mayoria de los archivos MP3 de sistemas externos, files MP2 y files WAVE pueden ser reproducidos con BPM Studio. Una instrucción paso a paso para copiar CDs y para crear un archivo file propio encuentra usted en el capitulo primeros pasos de este manual.
Puede acceder a programas alternativos encodificación de otros fabricantes.
Considere que hay diferencias de calidad entre los diferentes Encodificadores. En los ultimos tiempos se ofrecen titulos en el formatos MP3. Estos pueden ser utilizados sin problema con BPM Studio.

Indicación Legal:
Con BPM Studio pueden ser encodificados solamente algunas obras de las que usted es el autor o de las que usted tiene los derechos de uso del autor. De caso contrario existe el riesgo que sea sancionado por los autores. Preste atención a las normas legales con el uso de pizas musicales en formato MP3. Información al respecto obtiene ustes a través de la oficina regional GEMA o a través de internet en la dirección www.gema.de. Si usa BPM Studio fuera de Alemania dirigase a la institucion correspondiente de su pais, la que es representante de los derechos de los artistas y de las compañias disqueras.

4.2. Cómo puedo tocar un archivo MP3?

BPM Studio ofrece dos **Player** independientes para tocar archivos MP3 que proporcionan todas las funciones de un Doppel-CD-Player profesional para DJ.
Requisito para usar BPM Studio es que usted haya guardado los archivos MP3 en su PC. Estos se buscan normalmente al inicar por primera vez el programa luego de la instalación, se leen y se muestran en el **Playlist**. El Player toca el Playlist automáticamente en orden descendente.

1.) En cualquier momento puede insertar titulos al **Playlist**. Para ello haga un click sobre +FILE abajo a la izquierda en el Playlist. El titulo elegido en el **archivo file** sera ahora incorporado al Playlist. Si ningun titulo ha sido seleccionado se abre una ventana de exploración mostrando el directorio de su disco duro. Elija aqui los files MP3 insertados y confirme con OK. Los titulos elegidos se agregan ahora al Playlist.

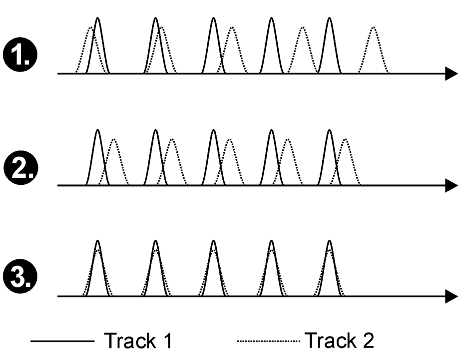
2.) Carge con Drag&Drop un titulo deseado de una **Playlist** o del **archivo file** a uno de ambos Player. Muestre para ello el titulo con el mouse, pulse el boton izquierdo del mouse y mantengalo presionada. El puntero se transforma ahora en dos notas pequeñas . Mueva ahora el mouse a uno de los dos Player y suelte el boton. El titulo se carga en los Player y la LED roja se ilumna sobre el boton ***[CUE]***. Al pulsar el boton ***[PLAY] inica la reproducción***. Alternativamente puede usted iniciar el titulo con la unidad de control. Los botones ***[CUE]*** y ***[PLAY]*** sobre la pantalla son idénticos a los botones **[4]** y **[5]** en la unidad de control.

Lease en el siguiente capitulo como puede mezclar files MP3 y trabaje profesionalmente con ambos Player. En el capitulo **Player** de este manual encuentra usted una descripción detallada de todas las funciones de ambos Player.

4.3. Beat-Matching con BPM Studio

Al igual que con el trabajo con normales CD-Player es necesario para el mixing con BPM Studio una conveniente prcion de intuición musical y mucha practica.
Pero para hacer tan facil como sea posible la conversión de CD a MP3 has sido desarrolladas las unidades de control BPM Studio, y los extensos y versatiles softwares permiten trabajar con el mismo Look&Feel que con un convencional Doppel-CD-Player de calidad.

Mixing exacto de tempo significa que un titulo ceda a otro sin pausa y los beats (golpes de Bass) de ambos titulos se pueden escuchar al mismo tiempo y tan solo se percibe un Beat (**3.**).



Durante este proceso se tocan ambos titulos al mismo tiempo para un corto o largo tiempo, lo que permite crear diferentes efectos.
Para lograr esto es necesario que los Player toquen ambos titulos con la misma velocidad(**2.**) Los valores BPM (BPM = beats per minute / golpes por minuto) de ambos titulos tienen que ser igualados con mucha exactitud. Ademas los beats de ambos titulos tienen que ser tocados al mismo tiempo (sincronización de tempo, **3.**).

BPM Studio ofrece funciones de volumen para facilitar el Beat-Matching. El counter tiempo real BPM determina en tiempo real el valor BPM exacto para cada titulo. Con el boton ***[SET]*** [21] (tambien boton Match BPM) se toma automáticamente el valor BPM del otro Player (Master) y ambos titulos se igualan en velocidad*.
Solo las unidades de control con controles Pitch: *En este proceso iluminan intermitentemente el* LED pitch **[25]** y el mensaje pitch del display **[14f]** del Player igualado. El Player ajustado mantiene su valor pitch hasta que usted posicione el control pitch de la unidad de control en el valor pitch real del software. A continuación el pitch del Player ajustado puede ser nuevamente cambiado. *(Con el radial pitch del RCP-2001-B puede cambiarse de inmediato el pitch).*

Indicación corta para el mixing de tempo exacto:

1.) Escoja dos titulos que se correspondan en velocidad y en estilo musical. Carge estos titulos en ambos Player, p.e. con Drag&Drop del archivo file.
Se determina automáticamente para cada titulo el valor BPM y este es mostrado en la parte derecha superior de los displays. (si el mensaje muestra PITCH, haga un click una vez sobre el mensaje para cambiar facilmente a BPM)

2.) Primero mueva a cero ambos controles pitch. Haga un click para ello con el boton derecho del mouse en la escala del slider de ambos controles pitch.

3.) Active la regulación de velocidad (pitch) con la tecla [ON]. El LED pitch verde debe iluminar para ambos Player.

4.) Haga un click sobre el boton Match BPM ([←]) y observe ademas el mensaje de valor BPM del Player. El valor BPM del Player A debe ser tomado ahora. Si este no es el caso, luego la diferencia de velocidades entre ambos titulos para el rango de pitch elegido es muy pequeño. Elija al pulsar los botones [B] o [C] un rango mayor e intente luego un ajuste al pulsar nuevamente el boton [←]. (El boton Match BPM es tambien disponible en las unidades de control).

5.) Si ambos valores BPM en los Player se igualan, entonces ambos titulos seran tocados

con la misma velocidad. Usted puede probar esto cuando adicionalmente inicia el Player B y preescucha por medio de audifonos al Player A.

6.) Prepare ahora el segundo titulo para ser mezclado, al ajustar un punto Cue exactamente respecto a un beat. Para ello inicie el Player B con los audifonos.

7.) Detenga el Player B aproximadamente al primer beat de un nuevo tempo. BPM Studio memoriza este punto como punto Cue.

8.) Inicie ahora el Player A e intente iniciar el Player B en el momento en que tambien se escuche un beat en el Player A. Usted puede probar esto varias veces al detener el Player B, no con el boton Play/Pause, sino con el boton Cue. El Player regresa de nuevo al punto Cue almacenado. Si ambos titulos no deben funcionar aproximadamente sincronizados, entonces el punto Cue tiene que ser corregido como sigue.

9.) Presione para ello por un corto tiempo uno de los botones Search o . El Player se encuentra ahora en el modo Loop y repite constantemente exactamente 160 ms del titulo a partir del punto Cue almacenado.
A traves del nuevo accionar de ambos botones (o con el dial Jog-Shuttle de la unidad de control) puede ahora desplazar este punto Cue en el titulo hacia adelante o hacia atrás. Al preescuchar con los audifonos el Loop tocado y tambien al observar el analizador de espectro en el Player puede usted poner el punto exactamente al inicio del beat. El modo Loop termina al presionarse los botones Cue o Play, y las correcciones realizadas seran tomadas.
Si el punto Cue es asi ajustado, tal que usted pueda iniciar el Player B aproximadamente en el mismo tiempo que un beat en el Player A entonces el titulo es preparado para el exacto beat mixing.

10.) Ahora puede iniciar el Player B en cada instante y simultaneamente a un beat en el Player A al presionar el boton . Este se reproducira luego aproximadamene sincronizado al Player A.

11.) Usted puede con ambos botones Pitch Bend y retardar el Player B por corto tiempo o acelerar y comparar con los audifonos hasta que los beats de ambos Player se igualen exactamente.
Si comprueba que los titulos luego de un tiempo tocan uno mas tarde que otro, cambie sencillamente el valor pitch con el control correspondiente en los pasos mas pequeños posibles. Para ello cumple muy bien el dial que presente en el RCP-2001-B.

12.) No existen ahora fronteras para su imaginación al trabajar con los titulos sincronizados. Cambien el modo de tempo o de ambos Playern con el Fader manual, elimine las diferentes frecuencias en el Mixer externo o simplemente toque ambos titulos en paralelo.



Luego de la igualación BPM con el boton ***[SET]*** el Player ajustado bloquea el uso RC con Slider. Pero tan pronto usted en la unidad de control tome con el slider pitch del Player ajustado la verdadera posición slider sera cancelado el bloqueo y usted podrá de nuevo cambiar el valor pitch, p.e para realizar pequeñas correcciones. El mensaje para PITCH en la unidad de control ilumina intermitentemente en el estado bloqueado y muestra la diferecncia entre la posición del slider en la unidad de control y su verdadera posición, lo que facilita el posicionamiento del slider de la unidad de control en la real posición del slider pitch.



4.4. Como trabajo con Playlists?

BPM Studio almacena la secuencia de titulos en los Playlists dentro de ambos. El Player toca luego los titulos tal como ellos han sido ingresados en el Playlist.
Usted puede cambiar estos Lists, agregar titulos y borrar, cambiar la secuencia de los titulos o almacenar toda el List para un uso posterior. Es tambien posible de insertar un titulo tras otro o en diferentes posiciones del List. Todos los cambios que son hechos a los titulos en el Playlist (p.e. con el Editor) permanecen guardados y estan disponibles al cargar nuevamente el List.
En el archivo Playlist administra usted confortablemente todas los Playlists y puede incluso introducir incluso partes de Playlists en otros Lists o cargar directamente Lists completos en un Player. Durante este proceso son almacenadas todas las informaciones de los titulos, los archivos MP3 permanecen en su lugar sin ser modificados.



Esta sección del manual describe solo el manejo de Playlists. Lease en la descripción del archivo file / archivo Playlist que posibilidades de archivamiento de las playlists existen.

4.4.1. Agregar titulos a una Playlist:

1.) Para ello haga un click sobre  arriba a la izquierda en la Playlist. El titulo elegido en el a**archivo file** sera agregado al Playlist en la posición marcada anterior. Si no se seleccionado ningun titulo, se abre una ventana explorer en donde se muestra el conjunto de archivos de su disco duro.

2.) Elija ahora aqui los archivos MP3 que seran insertados y confirme con O.K. Los titulos elegidos seran insertados en el Playlist.

Usted tambien puede llevar playlists o grupos completos de los archivos file y Playlist a un Playlist. Si lleva un List o grupo completo sera sustituido el Playlist por uno nuevo.

4.4.2. Cambiar la secuencia de titulos:

Con Drag&Drop puede cambiar la secuencia de los titulos. Haga un click sobre un titulo y llevelo a otro lugar del List. Una flecha roja pequeña a la izquierda en el Playlist facilita el ordenamiento.

4.4.3. Almacen una Playlist:

Haga un click sobre SAVE LIST. Se abre una ventana de explorador en el cual puede ingresar un directorio para el Playlist que sera guardado y un nombre. Con OK se guarda el List con el nombre ingresado.



> Usted puede tambien archivar el Playlist completo via Drag&Drop en el archivo Playlist. Para ello haga un click en el encabezado del Lista y llevelo a la ventana de grupo del archivo Playlist. A continuación puede renombrar el nuevo List creado.

4.4.4. Cargar un Playlist del disco duro:

Haga un click sobre LOAD LIST. Se abre una ventana Explorer en donde usted puede buscar Playlists BPM-Studio (*.pls) almacenados y tambien otros formatos como p.e. Playlists con Winamp, y cargar. Los Lists cargadas anteriormente se pierden.

4.4.5. Funciones Drag&Drop para Playlists

BPM Studio proporciona extensas funciones para agrupar, cargar y archivar Playlists comodamente. Importancia tiene aqui el archivo Playlist. Los Playlists pueden ser archivados en 3 grupos escogidos. El Playlist History se encuentra en el archivo Playlist. Cambie a archivo Playlist con el boton LISTS.

En la ventana de grupo izquierda seran mostrados los dieferentes grupos Playlists y en la ventana derecha (List de titulos) los titulos que estan contenidos en el List elegido.

4.4.6. Agregar un Playlist a un Archivo:

Haga un click sobre el encabezado en la ventana de Playlist de un Player y mantenga presionado el boton derecho del mouse.



Lleve ahora con el mouse el Playlist a la ventana de grupo del archivo Playlist. Aqui aparece un simbolo de List cerca del puntero del mouse.



Abandone el Playlist soltando el mouse. El Playlist sera agregado al archivo bajo el nombre PLAYLIST. Escoga ahora en el menu de objetos para este ingreso [renombrar] y dele al List un nombre util. Usted puede colocar tambien el List en otro grupo via Drag&Drop o desplazarlo a la ventana de grupos.

4.4.7. Cargar un Playlist de un archivo al Player:
En la ventana de grupos del archivo Playlist haga un click sobre el Playlist que ustede quiere cargar, y mantenga presionado el boton izquierdo del mouse. Aparece un simbolo de nota junto al puntero del mouse.



Lleve ahora con el mouse el Playlist al Player deseado. Abandone el Playlist al soltar el mouse. El Playlist se carga en el Player y el antiguo Playlist se sutituye por el nuevo. Lea en la siguiente sección como puede añadir o insertar un Playlist en un List ya existente.

4.4.8. Agregar una Playlist a una Lista ya cargada:
Vaya al final de la ventana de Playlist del Player deseado. Haga un click sobre el Playlist en la ventana de grupos del archivo Playlist y mantenga la tecla izquierda del mouse presionada. Aparece un simbolo de nota junto al puntero del mouse. Lleve con el mouse el Playlist debajo de los ultimos titulos de la Playlist cargado. El nuevo Playlist sera añadido al List ya existente.

4.4.9. Agregar una secuencia de titulos de una Playlist a una Lista ya cargada:
Elija en la ventana de grupos la Playlist deseada, la que contiene los titulos que usted quiere agregar. Marque luego al hacer un click con el mouse sobre el titulo, a la derecha, en la ventana de titulos. Mantenga presionada la tecla [STRG]. Asi puede agregar o retirar nuevamente titulos deseados de su elección. Cuando haya elegido todos los titulos deseados, haga un click sobre uno de los titulos escogido y llevelo via Drag&Drop en la ventana Playlist del Player.



Usted puede, exactamente como al cargar un Playlist completa, llevar los titulos escogidos directamente al Player. En consecuencia se cargan en el Player los titulos elegidos y se borra la List antigua.

4.4.10. Preescuchar un titulo:
Con el Player de vista previa en la esquina inferior derecha de cada Playlist se puede preescuchar el titulo marcado sin tener que haberlo cargado en un Player.



El Player vista previa dek archivo File puede ser controlado tambien con las teclas Player Sample <, 0 y > de la unidad de control.
0 detiene e inicia el Player, < y > trabajan

En el capitulo 3.3 se describen nuevamente en detalle todas las funciones de la Playlist.



Usted puede tambien agregar el nuevo Playlist a otro lugar deseado del Playlist cargado. La pequeña flecha roja a la izquierda del Playlist facilita el ordenamiento.

4.5. Anlegen von Fadeverläufen zwischen den Titeln

El Crossfader de estudio BPM permite de escoger automáticamente entre ambos Player. Otro proceso Fade puede ser asignado a cada título en el Playlist. Asi los Fade pueden ser adaptado exactamente al título respectivo.

1.) Oiga el final del título a desaparecer y busque el lugar de donde usted gustaría desaparecer. Cambie antes el indicador de tiempo a REMAIN con ello usted puede seguir el tiempo restante del título .



2.) Tome el tiempo restante del titulo como un Fade time en los Crossfader. Para ello ajuste el control FADE TIME.



3.) Tome ahora con boton izquierdo del mouseel final de la curva de nivel para el título a ser desaparecido.

El indicador del mouse se transforma en una doble flecha.



Cambie el final de la curva en la esquina derecha inferior del display Crossfader.

Ahora los ultimos segundos del título a ser desaparecidos son representados en el display Crossfader. Usted puede leer el tiempo exacto en el indicador de tiempo de la display Crossfader.

El título es desaparecido conforme a la curva de nivel ajustada. Si esta curva es ajustada como aqui se ilustra, entonces el Crossfader comienza en la mitad del tiempo Fade ajustado con el lento desaparecer del título.
Al mover punto de inicio de la curva Fade puede cambiar el tiempo en el cual el título es desaparecido.

Si usted cambia, p.e., el punto completamente a la derecha, el título es tocado hasta el final con el maximo volumen.



Si mueve el punto de principio completamente a la izquierda se reduce el volumen continuamentee hasta el final del titulo.

La curva de nivel para el título para ser aparecido también se ajusta via Drag*Drop. En el ejemplo ilustrado el segundo Player comienza automáticamente desde el principio del Fade time y levanta el volumen continuamente hasta poco antes del final del primer titulo. Pero también puede ser fijado otro Fade por Drag*Drop.

Asignación del Fade al titulo



Si fueron realizados en el Crossfader de todas losajustes, entonces el proceso debe todavía ser asignado al título apropiado. Esto se logra también con Drag*Drop. Haga un click con el mouse sobre un lugar vacío en el display Crossfader.

Lleve el Fade ajustado al Playlist y al titulo, al cual debe ser asignado. Además sera mostrado para el puntero del mouse un pequeño símbolo Crossfader:



Si el proceso es asignado sera señalado el titulo con un pequeño rectangulo delante de la columna de tiempo en el Playlist como sique:



Todos los títulos del Playlist reciben el mismo Fade hasta que otro Fade sea asignado a un titulo.
Si debe ocurrir un cambio del Fade debe confirmarse otra vez el Fade cambiado con Drag & Drop. Esto previene el cambio involuntario de Fade.

El procedimiento automático nosotros es conectado o apagado con el boton AUTO . Sólo con el modo automático conectado funcionan los Fade asignados.

En el capítulo Crossfader seran descritas otra vez todas las funciones exactamente.

4.6. Cómo puedo cambiar la información de los titulos?

BPM Studio ofrece comodas posibilidades para manejar las informaciones que son guardadas para cada titulo. Estas informaciones almacenadas en el ID3-Tag del archivo y tambien en los archivos Playlists (*.pls).
Con el file Info Box puede leer y cambiar todos estos datos.

1.) Señale con el mouse el titulo a modificar.

2.) Elija con la tecla derecha del mouse / menu de objetos el punto "Info". Puede usar tambien alternativamente el botona .

3.) Se abre el file Info Box:



Aqui se muestran todos los datos contenidos en el ID3-Tag. Si quiere modificar los datos, indique sencillamente el nuevo texto y confirme con OK. Los datos se actualizan tanto en el ID3-Tag como tambien en el **Playlist**.

A la derecha junto al campo se muestra el path completo para el file MP3. Si el espacio no alcanza puede con el mouse señalarlo para hacer mostrar el path completo como Tooltip.

El botón MORE aparece solo si se trata de un Track CD-at-oce. Lease para ello en el capitulo **CD-Player** / CD-at-once información adicional.

Con el boton BPM... abre el modulo **Counter BPM** y puede determinar directamente del file Info Box el valor BPM y almacenarlo.

Edit... inicie el **File Editor** con el titulo elejido.

En el capitulo **File Info Box** usted encuentra información adicional y descripciones para cambiar las informaciones de los titulos.



Cuando usted ha elegido varios archivos en el Playlist y cuando abre el file Info Box, aparecera junto a cada ingreso un pequeño checkbox. Si este es marcado luego la información correspondiente al camposera aplicada a todos los titulos elegidos. Esto es util p.e. si usted quiere asignar a varios titulos un Genre común o un titulo de album.



4.7. Leer y archivar CDs de Audio

BPM Studio no solo posee todas las funciones para tocar y mezclar profesionalmente titulos. Existen tambien numerosas funciones y modulos perfeccionados para archivar y copiar de CDs de audio. Como transerir de la mejor manera su recopilación de CD al sistema BPM Studio sera descrita en la siguiente sección.

Requisitos:
Música en formato MP3 necesita por cada minuto un aproximado de 1 MB de espacio de memoria en el disco duro. Esto significa que pueden ser almacenados en un disco duro con capacidad de 30GB un aproximado de 8.000 a 10.000 titulos con una duración promedio de 3,5 minutos.
Los CDs de audio son leidos con ayuda del drive CD-ROM y copiados al disco duro. Este proceso se denomina tambien "Ripping". La velocidad depende sobretodo de la calidad del drive. Pero tambien es importante la performance del sistema en conjunto, si p.e. debe copiarse y encodificar en un proceso individual.

Luego de la instalación de BPM Studio se logran guardar automáticamente files MP3 en el directorio DATA que se encuentra en el disco duro C. Recomendamos sin embargo para manejar profesionalmente archivos de instalar un segundo (o varios otros) discos duros y de mover el directorio con los files MP3 a este disco duro adicional. Esto se logra en las **<u>opciones de programa</u>**, en la tarjeta de registro "Storage".



Recomendamos de guardar todos los archivos MP3 en un directorio. Entre el Archivo File BPM Studio y el arbol de directorios en el disco duro no existe comunicación. Si se mueve un titulo del archivo File BPM Studio entonces permanece la posición en el disco duro. Asi puede aparecer facilmente si usted guarda los archivos MP3 en diferentes directorios sobre el disco duro y mas tarde reordenarlo en el archivo File.

Para lo mas optimo cree un directorio \MP3 en el nuevo disco y elijalo como directorio para los archivos MP3. BPM Studio almacena en consecuencia todos los titulos que han sido grabados y encodificados en este directorio.

Una gran facilidad para tomar Lists de titulos en la PC es el uso del banco de datos de CD global en internet. Alli son guardados los datos de titulos de la mayoria de Cds conocidos y actuales, y pueden ser llamados sin costo alguno. BPM Studio tiene para ello la función encuesta de CDDB por medio del boton CDDB. Si un CD no puede ser encontrado en este banco de datos existe la posibilidad de hacer el ajuste en las opciones de programa de un banco de datos deseado alternativo. O indique los datos manualmente por medio del File Info Box.
Para poder usar la función de encuesta de CDDB necesita tener acceso a internet por medio de Red Windows-DFÜ o de una real conexion internet por medio de una red enmascarada. Software Proxy normales para Windows proporcionan solo servicios HTTP o FTP. Si posee un sistema UNIX System como Gateway entonces active aqui el Masquerading e indique la dirección de IP del Gateway en los ajustes de red de Windows. Si usa los programas como WinGate o AVM KEN!, active el SOCKS Proxy en estos programas e instale el software Client que corresponde en la PC. BPM Studio.
Ayuda adicional para este tema obtiene tambien de su vendedor local de PC o de su administrador de sistema.

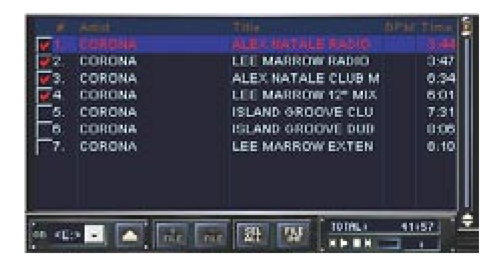
Leer CDs de Audio:

1.) Cambie de BPM Studio a CD-Player con el boton RIPPER. Introduzca un CD de Audio en el drive CD-ROM. Luego de algunos segundos seran mostrados todos los titulos en el Playlist del CD-Player. Puesto que BPM Studio aun no reconoce el CD seran listados los titulos con TRACK - seguidos de los números de titulos correspondientes.

2.) Utilize ahora el boton CDDB. Si se configura en Windows entonces la PC establece conexión con la Internet, conecta con CDDB (banco de datos para la administración de los datos de titulos de CDs de Audio) e intenta de encontrar los datos del CD introducido.



3.) Luego de una encuesta exitosa CDDB seran mostrados todos los titulos del CD en el Playlist.



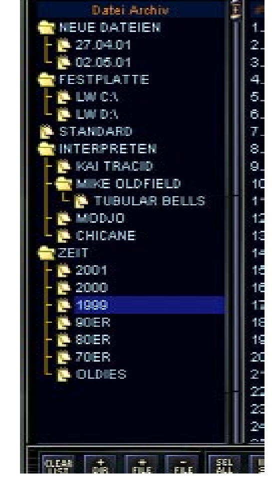
Si no hubo ningun List de titulos en el CDDB para este CD indiquelo en este lugar y por medio del **File Info Box**. Marque el titulo que sera leido con el Checkbox a la izquierda y haga un click sobre COPY. Los titulos marcados son ahora leidos. El avance sera mostrado en un ventana de estado.

Luego de un encodificado exitoso son listados automáticamente todos los titulos en el archivo File, en el grupo "NEW FILES". Para una mejor claridad sera creada una subcarpeta con el actual dato. (vea tambien la ilustración al final de esta pagina)

Lea en el capitulo CD-Player que otras funciones BPM Studio hay para leer confortablemente CDs de Audio. Usted puede por ejemplo leer CDs completos como un unico titulo o llamar Lists de titulos de varios CDs con una única encuesta CDDB.

Estructura de un propio archivo File:

BPM Studio puede maneja varias decenas de miles de titulos. Con tales cantidades grande se pierde muy rapido la vision cuando no se clasifica claramente los titulos en diferentes grupos. Para ello sirve el archivo file. En la ilustracion adjunta encuentra una estructura ejemplo de un archivo particular. Esta compuesto por varios grupos y subgrupos, que pueden opcionalmente ser abiertos y cerrados con doble click.



Luego de la primera instalación o de leer nuevos CDs de Audio se encuentran nuevos titulos, que usted puede ordenar de acuerdo a sus necesidades.

El archivo mostrado esta compuesto por los siguientes grupos:

NEW FILES:

Este grupo es creado automáticamente por Ripper cuando un CD de Audio fue leido. La fecha en la cual el CD fue quemado sera usado

como nombre de subgrupo. en este subgrupo encuentra todos los titulos que fueron leidos en esta fecha.

FIND RESULTS:
Este grupo es creado en la primera instalación de BPM Studio, cuando los discos duros son escaneados para buscar archivos MP3. BPM Studio crea subgrupos, clasifica de acuerdo a las letras de drives, en los cuales todos los archivos MP3 son archivados.

DEFAULT:
Si usted no quiere realizar otra subdivisión en diferentes rubricas, es decir subgrupos, puede aqui ordenar los titulos. De otro caso deje los grupos vacios. Este grupo se necesita para el correcto uso de BPM Studio y no puede ser borrado.

ARTIST:
Este grupo es creado individualmente. Diferentes interpretes son creados como subgrupos. En estos subgrupos se encuentran todos los interpretes existentes en el titulo de sistema. Este grupo es util si usted quiere tener especialmente de un interprete varios titulos o quiere almacenar albunes completos.El subrupo MIKE OLDFIELD contien por ejemplo como otra subdivisión con nombre de album TUBULAR BELLS, en el cual estan almacenados todos los titulos de este CD.

TIME:
Este grupo tambien creado individualmente contiene como otra subdivisión diferentes periodos de tiempo. Aqui hay titulo archivo, ebenfalls individuell angelegte Gruppe, beinhaltet als weitere Untergliederung verschiedene Zeiträume. Aqui son archivados titulos, con los cuales el interprete no es decisivo, sino el periodo de realización.

Por supuesto son estos ejemplos. Cada usuario debe crear su archivo File de acuerdo a sus necesidades y en una presentación rapidamente para el
Independiente de la Estructura del Archivo File se recomienda de utilizar la función de busqueda para encontrar el Titulo particular.

Lea en el capitulo Archivo File y Archivo Playlist otras funciones BPM Studio para archivar titulos. Usted puede p.e. no solo manejar titulos sino tambien Playlists completas, con las cuales la secuencia de titulos y tambien el desarrollo de permanecen luego tambien todabei denen dann die Titelreihenfolge und auch sämtliche Überblendverläufe beibehalten werden.



Drag&Drop de la ventana de grupos:
Usted puede tambien llevar a un Player un Grupo completo o Playlist de una ventana de grupo (a la izquierda del Archivo File o del Archivo Playlist). La Playlist previa sera sustituida por los nuevos titulos. Si usted lleva los titulos a la Playlist entonces todos los titulos de los grupos elegidos seran agregados a la List.

4.8. Cómo trabajo correctamente con el Sampler?



Con el Sample-Player de BPM Studio puede cargar cortos Jingles, Loops o Sound effects y luego reproducir al presionar un botón. El máximo tamaño de cada Sample en BPM Studio es de LE 20 segundos. Asi como con ambos Player inicia la reproducción exactamente con el uso del boton Sampler. Esto se logra a través del uso de controladores DirectSound muy rapidos asi como del controlador Kernel desarrollado por ALCATech. Aprenda ahora como puede cargar y reproducir Samples con el Sample-Player.

1.) Busque en el **Playlist** un Jingle (Usted puede tambien elegir un titulo normal, entonces seran cargados los primeros 20 Segundos en el Sampler).

2.) Lleve el titulo via Drag&Drop al boton deseado del Sample Player, p.e. 2. Señale para ello el titulo, presione el boton izquierdo del mouse mientras señala el boton deseado con el mouse. luego sueltelo. Ahora el LED Sampler cambia de color por corto tiempo de verde a rojo y señala con ello que el Sample se carga. Cuando el Sample se ha cargado completamente, ilumina la cifras en el boton del Sampler. Con ello reconoce que el los botones han sido almacenado los Samples.

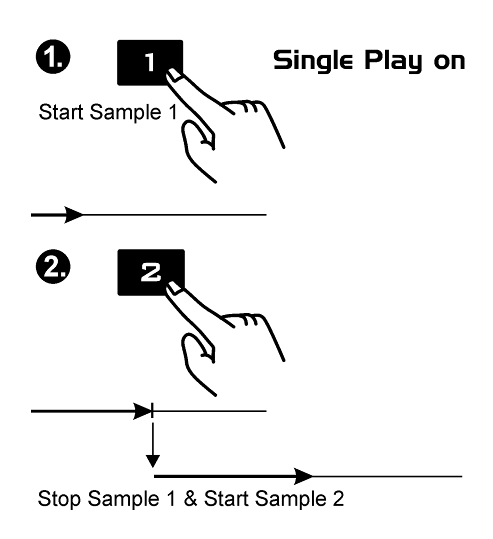


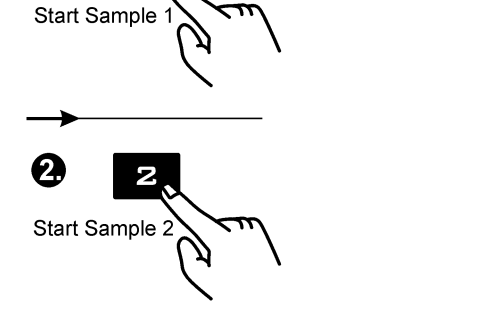
Usted puede cargar directamente un Sample desde el disco duro tambien por medio del menu de objetos. Señale para ello el boton deseado y presion el botó derecho del mouse. Elija luego el punto del menu "Laden". A continuación busque la ventana Explorer y marque luego el archivo deseado y confirme con OK.

3.) Haga un click ahora con el mouse sobre la tecla Sampler. El Sample sera reproducido. Mientras el Sample es reproducido puede usted detener la reproducción al presionar de nuevo el boton (no es posible en Modo Scratch).
Usted puede iniciar el Sample tambien por medio del Number block del teclado de la PC y del Sample Block en la unidad de control (no con RCP-1001). Estos botones trabajan en paralelo.

Por medio del menu de objetos puede seleccionar dos diferentes modos de reproducción para el Sample-Player.

4.8.1. Single Play:
Si es activada esta función (antes del ingreso aparece un Häkchen) luego sera detenida la reproducción de un Sample que todavia funciona eventualmente antes del inicio de un Sample. Se reproduce siempre solo UN Sample.

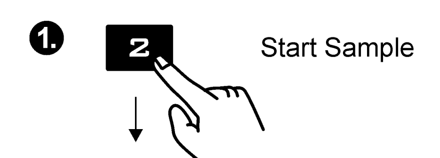




Play Sample 1 & Sample 2

Scratch Modus off

(Sampler-LED **[29]** leuchtet grün)



2. (Erneutes Drücken während Sample noch läuft)



4.8.2. Modo Scratch:

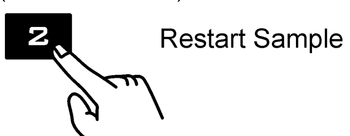
Si es activada esta opción antes del ingreso aparece una pequeña marca entonces al presionarse de nuevo el mismo boton el Sample no sera detenido, sino reproducido de nuevo desde el inicio. Con esta opción puede p.e. un Sample ser tocado repetidamente sincronizado con el beat.

Scratch Modus on

(Sampler-LED **[29]** leuchtet orange)

1. Start Sample





El volumen del Sample-Player puede ajustarlo con el ***[VOLUME]***-Control. Tambien la velocidad del Sample-Player (pitch) puede ser ajustado:





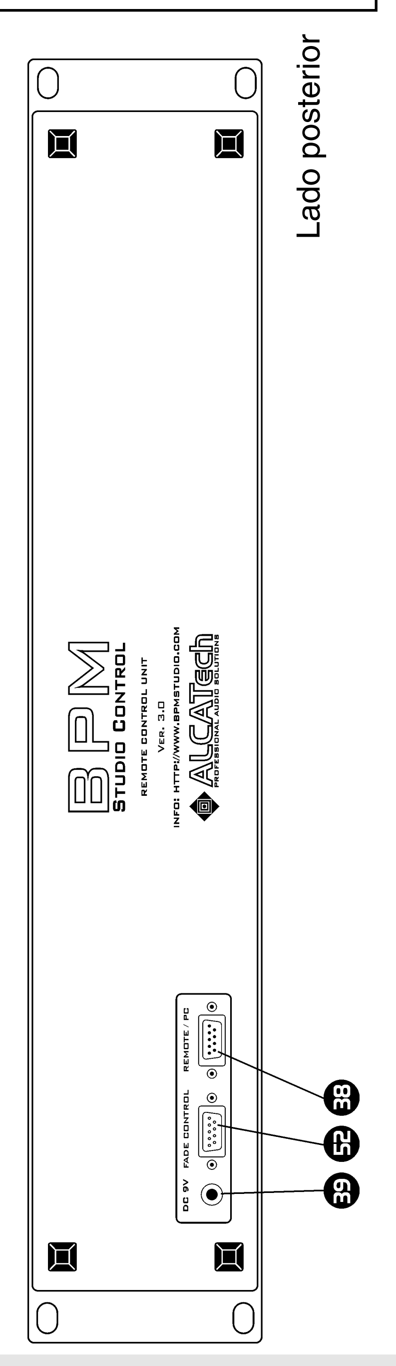
4.8.3. Configuración del Sample Player:

BPM Studio permite la distribución de equipos individuales en diferentes canales de tarjetas de sonido. Sin embargo cuando no hay suficientes canales en la PC disponibles puede el Sample Player ser compartido con canales de los Player A y B. En las opciones de programa, en la tarjeta de registro Audio I/O, sera ajustado luego el mismo canal como para el Player A para el Sample-Player. Durante el funcionamiento de BPM Studio puede elegirse luego con los botones de asignación y si la distribución se logra en conjuntos con el Player A o B.

Considere por favor que para recargar los Samples se necesitan de algunos segundos. Esto sera tambien señalizado con el Sampler-LED. Tan pronto este ilumine de verde estara listo el Sampler.



Lado Frontal



5. Unidad de control RC V3



El modo de trabajo básico del RC V3 es identico al campo superior de la plataforma de programa. Si la unidad de control externa se ha registrado en las **opciones de programa**, luego al iniciar el programa evalua si la unidad de control esta conectada y funcionando.

Instalación

(Lease para ello tambien en la pagina 7 las instrucciones de conexión para la unidad de control y las instrucciones para el primer inicio del programa en la pagina 8)
La unidad de control se conecta con el cable suministrado a traves de un conector femenino ***[REMOTE/PC]*** **[38]** a una interface serial (COM1 o COM2) de la computadora. El suministro de energia se logra a traves del conector de red suministrado.
Inicie ahora BPM Studio y abra el Remote Control de la tarjeta de registro. Los siguientes ajustes deben ser realizados:

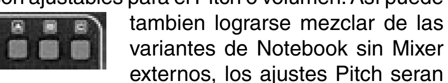
COM1 / COM 2
Iindique aqui a que Port COM esta conectado la unidad de control

☑ **RC Active**
Marque este checkbox, para informar al programa que esta conectada una unidad de control. El programa evalua ahora al iniciar si la unidad de control esta conectada y si esta trabajando correctamente.

Control

La unidad de control esta dividida en dos secciones para el control de los **Player** A y B y el **Sample Player**. El modo de funcionamientnto basico corresponde a la descripción de módulo en los lados respectivos para el Player y el Sample Player.

Si al iniciar el programa encuentra una unidad de control externa y si los controles de la unidad de control configurados para Pitch, entonces los controles Pitch de ambos Player son bloqueados en la plataforma de programa. Los cambios de Pitch se pueden realizarsolamente a través de la unidad de control externa. El Slider de la pantalla muestra solo la posición de los controles.
La función de los controles de desplazamiento de las botoness universales programables se puede especificar en las **opciones de programa**, en la tarjeta de registro de la unidad de control. Los controles de desplazamiento de ambos Player [10] (Slider A y B en las opciones del programa) son ajustables para el Pitch o volumen. Así puede



tambien lograrse mezclar de las variantes de Notebook sin Mixer externos, los ajustes Pitch seran realizados por medio del software. El control de desplazamiento dentro del Sample Player [47] (Slider C en las opciones del programa) puede configurarse para el volumen Sample, Sample Pitch o manual fading entre Player A y B.
También botones universales arriba a la derecha de los dos Player [49], [50] y [51] son configurables con diversas funciones. (Véase también P. 21 y 34)

Elementos de control en el lado forntal del equipo:

[3] tecla Cue-Play

Esta tecla combinar ambas teclas Cue y Play. Si el Player se encuentra en modo Play (el LED verde **[46]** ilumina) luego al presionar el boton ***[Cue-Play]*** salta el Player al ultimo punto Cue y comienza desde alli a tocar de nuevo. Si el Player se encuentra en modo Pause luego sera iniciado el titulo a partir del actual punto Cue.

Función Cue-Play alternativa

Alternativamente al modo de funcionamiento del boton ***[Cue-Play]*** descrito arriba puede elegirse una segunda variante en las opciones de programa. El titulo inicia el presionar el boton ***[Cue-Play] y funciona hasta que se suelte la tecla***. A continuación el Player regresa de nuevo al punto Cue actual.

[4] tecla Cue

Al presionar este boton el Player regresa al ultimo punto Cue y funiona en modo Pausa.
Presione la tecla Cue por mas de un segundo, luego salta el Player al comienzo del titulo, y al presionar otra vez durante mas de un segundo salta al punto Cue actual.

[5] tecla Play

Al presionar esta tecla inicia el Player desde la posición actual y desde el punto Cue establecido. Si se presiona de nuevo la tecla Play Play, funciona el Player de nuevo en el modo pausa.
Al presionar de nuevo el boton Play sera almacenada la posición de inicio actual del Player como punto Cue y puede ser iniciada en cualquier momento con el boton ***[Cue]***.

[9] teclas Pitch-Bend

Con estas teclas puede usted incrementar o disminuir la velocidad de la reproducción. Estas teclas son una herramienta indispensable para sincronizar los beats de dos titulos.

[10] control Pitch

Ajuste con este control la velocidad de reproducción deseada. En el mensaje **[40]** aparece la desviación en %.
el control es activo solo si esta activa la tecla ***[Pitch]*** **[24]** y si ilumina el Pitch-LED **[25]**.

[19] tecla Time

Con esta tecla cambia el mensaje de tiempo de reproducción en el display **[40]** entre el tiempo actual (ELAPSED) y restante (REMAIN) del titulo.

[24] tecla Pitch

Con esta tecla y por medio del ***[control Pitch]*** **[10] puede** desactivar el ajuste de la velocidad de reproducción. EL Pitch-LED **[25]** muestra el estado actual de conexión.

[25] Pitch-LED

Este LED muestra si la regulación Pitch por el control **[10]** esta activa.

[28] teclas Sample 1 hasta 9

Estas teclas inician los Samples 1 hasta 9 del Player Sample de BPM Studio. Lease en la sección **Sample Player** en este manual acerca de las diferentes posibilidades para trabajar con Samples.

[29] Sampler-Status-LED

El Status-LED de tres colores muestra el estado del Sample-Player. Si ilumina verde entonces el Sample-Player esta listo para funcionar. Naranja señala la disposición de funcionamiento en el modo Scratch. Un mensaje rojo señala que los datos son cargados en el Sampler. En este instante ningún Sample puede ser reproducido.

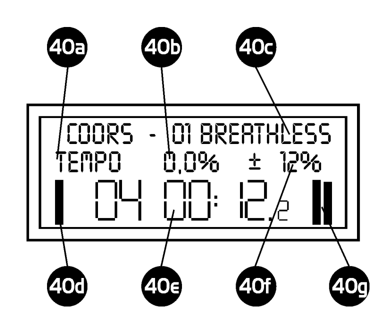
[30] Sampler-control y control del Preview-Player

Con ambas teclas ◁ y ▷ pueden asignarse las tareas del Sample-Player al **Player** A y **Player** B. Esto es solo necesario si ningun canal de tarjeta de sonido ha sido asignada al Sample-Player y si solo hay disponibles 2 canales (según el Software y Hardware de su sistema). La tecla [0] detiene la reproducción de todos los Samples.

Control de Preview-Player:
Si el Sample-Player se encuentra en modo pausa, es decir, si ningun Sample es reproducido, entonces puede iniciar Preview-Player en el Archivo File con la tecla **[0]**. El titulo seleccionado es ahora reproducido a traves del Monitor-canal y puede ser preescuchado independientemente del programa que funciona. En este modo trabajan las teclas  y  mas rapido que rewind y forward.

[40] LCD-Display

En el LCD-Display son mostrados los datos más importantes del respectivo Player como:



[40a] Muestra si se logra la regulación de velocidad con o sin Master-Tempo (con esta unidad de control solo puede ser ajustado en los Player de la plataforma de programa)

[40b] Muestra la desviación de la velocidad estandar del titulo en %

[40c] Titulo cargado actual, aqui se muestra el titulo e interprete del ID3-Tag del MP3-Files. El mensaje se mueve automáticamente cuando los datos pueden ser representados correctamente. Al haber problemas con la performance del sistema puede tambien se puede terminar con el movimiento de titulos en las opciones de programa, tarjeta de registro Remote Control.

[40d] Mensaje para en Preload-Puffer

[40e] Tiempo de reproducción actual (con la tecla ***[TIME]*** **[19]**
Se puede cambiar entre ELAPSED y REMAIN)

[40f] Muestra el campo Pitch elegido. La elección puede lograrse por medio de los botones universales A, B y C (**[49]**, **[50]** y **[51]**) si este es previamente ajustado en las opciones de programa. (Véase tambien la página 11)

[40g] Mensaje de nivel de señal

[41] hasta [44] teclas Track y Search

Por medio de las teclas Track puede escojer los titulos del Playlist cargado actual. Las teclas de busqueda sirven al exacto ajuste de un punto Cue. Para ello se reproduce una pequeña parte del titulo como Loop . La posición de este Loop se desplaza con las teclas Search.
Lease para ello el capitulo acerca de los Player en este manual.

[45] Cue-LED

Este LED ilumina si el Player se encuentra en el modo pausa.

[46] Play-LED

Este LED ilumina si el Player se encuentra en el modo reproducción.

[47] manual Fader y Sampler-Pitch

El control horizontal debajo del Sample-Player puede opcionalmente usarse como manual Fader, control para el volumen Sample o para el Pitch del Sample-Player. El ajuste se logra en las opciones de programa, en la tarjeta de registro Remote Control.
Con el ajuste como Fader manual puede crearse Crossfades entre Player A y Player B sin Mixer externo.

[49], [50], [51] teclas universales

Las teclas universales pueden ser verificadas en las opciones de programa, tarjeta de registro Remote Control asi como sigue:

Tecla A [49]:
- Pitch range 1
- Player A Monitor
- Loop-Sampler Record

Tecla B [50]:
- Pitch range 2
- Player B Monitor
- Loop Sampler Stop

Tecla C [51]:
- Pitch range 1
- CD Player Monitor
- Loop Sampler Play

[38] Socket para el cable serial (lado posterior)

Una la unidad de control con la PC por medio de este socket (9-polig, Sub-D) a traves de un cable serial . La máxima longitud de cable es de 15 m. Se recomienda sin embargo no utilizar mas de 10 m.

[39] Socket para el cable de red (lado posterior)

Conecte a este socket el cable de red (9V, por lo menos 500 mA).

[52] Socket para el cable Faderstart (lado posterior)

Conecte a este socket (9-polig, Sub-D) el cable Faderstart recibo de ALCATech como accesorio especial. Lea por favor ante las instrucciones para Faderstart en las paginas siguientes en este manual.

Funciones Faderstart RC V3 *(BPM Studio pro / HW ab Rev. 3.00B)*

Las funciones Faderstart estan disponibles solo para las unidades de control arriba de la version 3.00B. Según el tipo de unidad de control se logra la conexión del Mixer (capaz de fadestart) por medio del Fadestart-Adapter (accesorio especial) o por medio del cable 3,6mm-Stereo-. Considere usted las instrucciones de instalación en los capitulos respectivos a RC si usted ha adquirido el Adapter por separado o mas tarde.



A partir de la versión 3.00 B son garantizados los Mixer con Reedcontact o microsensor, para Mixer con control de impulsos (p.e. PIONEER) se necesita la version 3.00 C.

El número de version de su unidad de control es mostrado al iniciar el programa BPM Studio. (Al presionar la tecla CTRL permance visible el Dialogbox hasta que vuelva a ser soltada la tecla)



En las opciones de programa puede elegir los diferentes modos de operación como sigue:

☑ **Fader Start** *(opciones de programa / unidad de control)*
Si este Checkbox esta activo, luego el Player inicia cuando se activa el control del Mixer externo.

☑ **Fader Stop** *(opciones de programa / unidad de control)*
Si este Checkbox esta activo, luego el Player se detiene cuando se desactiva el control del Mixer externo.

Faderstart con RC V3 *(BPM Studio pro / HW a partir de la version 3.00B)*

Asi comunica usted el adapter Faderstart con la unidad de control y el Mixer externo

BPM Studio pro Bedienteil
(Rev. 3.0.0 b oder höher)

BPM
STUDIO CONTROL
REMOTE CONTROL UNIT
VER. 3.0
INFO: HTTP://WWW.BPMSTUDIO.COM
ALCATech
PROFESSIONAL AUDIO SOLUTIONS

DC 9V
FADE CONTROL
REMOTE / PC

Steckernetzteil

(gelbe Markierung)

Faderstart Adapter

serielles Kabel

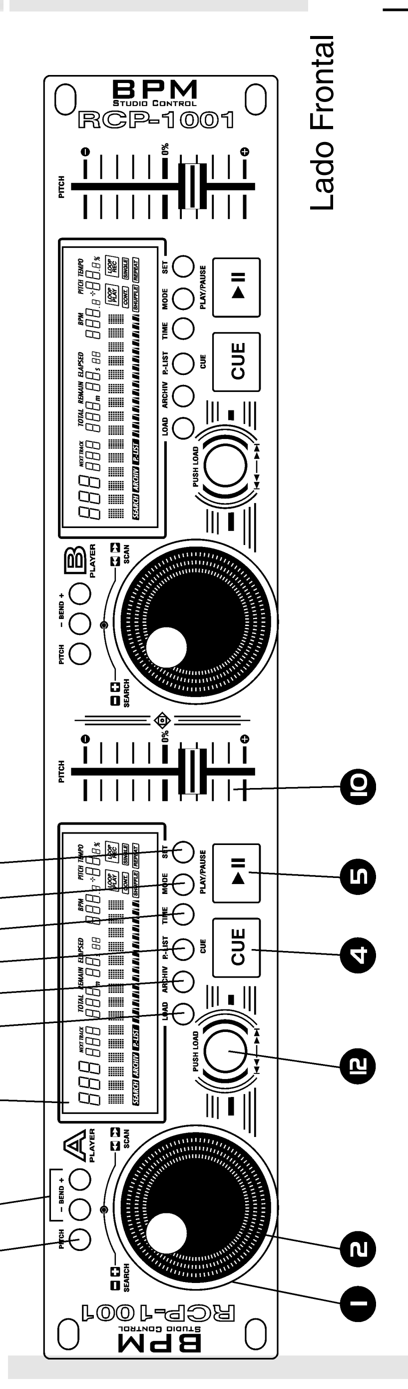
PC mit BPM Studio pro

COM 1

Mixer

PLAYER CONTROL
PLAYER 1
PLAYER 2
SIGNAL GND

RCP-1001



Lado Frontal

Lado Posterior



6. Unidad de control RCP-1001



La unidad de control RCP-1001 es una sencilla variante del RCP-2001 con limitado alcance de funciones. Trabaja conjuntamente con BPM Studio Professional y con BPM Studio LE a partir de la Version 4. Junto al muy bien reconocido VFD-Display esta tambien equipado exactamente como el RCP-2001, con Track Selector y Diales Jog Shuttle. Esto permite entre otras cosas la elección directa de titulos del archivo File (solo Software BPM Studio Pro). Si la unidad de control esta registrada en las **opciones de programa**, entonces al iniciar el programa evalua si la unidad de control esta conectada y funcionando.

Instalación

(Lease para ello tambien las instrucciones de conexión para la unidad de control en la pagina 7 y las instruciones para el iniciar el programa por primera vez en la pagina 8)
La unidad de control sera conectada con el cable suministrado a traves del socket ***[REMOTE/PC]*** **[38]** a un interface serial (COM1 oder COM2) de la computadora. El suministro de corriente se logra tambien a través del enchufe de red.
Inicie ahora BPM Studio y abra la tarjeta de registro Remote Control. Los siguientes ajustes seben ser realizados:

COM1 / COM 2
Indique a cual COM-Port esta conectado la unidad de control

RC Active
Marque este para informar al programa que esta conectada una unidad de control. El programa evalua ahora para cada inicio si la unidad de control esta conectada y trabaja correctamente.

Operación

La unidad de control posee el control de ambos **Player** A y B. El modo básico de funcionamientoe corresponde a la descripción de los Player en las páginas correspondientes en este manaual.

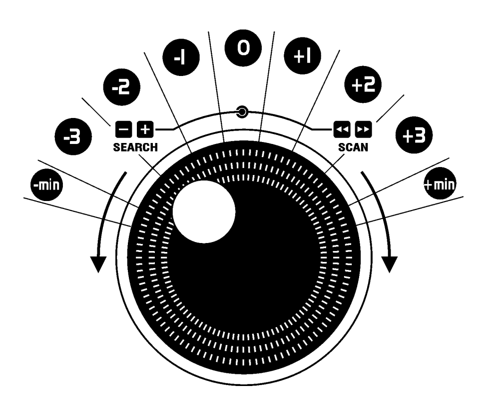
Si al iniciar el programa encuentra una unidad de control externa y si los controles de la unidad de control son configurados para Pitch, entonces son bloqueados los controles Pitch de ambos Player en la plataforma del programa. En consecuencia los cambios en Pitch pueden ser realizados solo a traves de la unidad de control externa. Los Slider en la pantalla indican solo la posición del control en la unidad de control.
La función del control de desplazamiento puede ser especificado en las **opciones de programa**, tarjeta de registro Remote Control. Estas pueden ajustarse opcionalmente para Pitch o volumen. Asi se puede lograr mezclar con la variante Notebook sin Mixer externo, los ajustes Pitch se realizan por medio del Software.

Elementos de control en el lado frontal del equipo:

[1], [2] Dial Jog Shuttle

Muchas funciones de BPM Studio pueden ser controladas facil y ergonómicante con el dial Jog Shuttle. El anillo exterior **[1]** y el disco interior **[2]** trabajan sensitivamente. Si se mueve el anillo y se mueve mas rapido el disco luego se logra un cambio mas rapido de los parametros respectivos del Player. El dial Jog Shuttle tiene tres modos de operación: modo Search, Cue y Archivo.

Dial Jog Shuttle Rad en modo Search:
Este es el modo estandar que esta activo durante la reproducción de un titulo. El modo Search se muestra en el Display **[14]** con el simbolo SEARCH .
Con el dial puede usted influir en la reproducción del titulo que se carga y se toca.
Con el anillo exterior **[1]** uno se mueve en el titulo hacia adelante y hacia atrás. Dependiendo del angulo de giro del anillo [1] estan disponibles 3 diferentes velocidades de busqueda (+1, +2, +3 y -1, -2, -3) y un modo de escritura en donde la posición del titulo se desplaza en pasos de 1 minuto (+min y -min).



El titulo sera desacelerado o acelerado con el disco interior **[2]** del dial Jog Shuttle. Esto tambien funciona cuando se inicia o detiene el titulo con la función BRAKE.

Dial Jog Shuttle Rad en modo Cue:
Si el Player se encuentra en el modo pausa, puede ajustarse exactamente el punto Cue con el disco interior **[2]**. Si el Player se ha detenido y la sección se mueve un paso, luego el Player funciona en este modo y 160 ms de la actual posición de reproduccion seran tocados repetidamente como Loop. Al continuar girando el disco puede ahora esta posición ser ubicada exactamente antes del siguiente Beat. Al presionar de nuevo la tecla die Cue es tomado el cambio del punto Cue.
Beat-Stepping:
Si adicionalmente se mantiene pulsada la tecla ***[LOAD]*** **[11]** en el modo Cue entonces se podra moverse uno en pasos exactamente de un Beat en el titulo hacia adelante o hacia atras. Lease para ello tambien el capitulo "Beat Stepping con BPM Studio".

Dial Jog Shuttle Rad en modo Archivo:
En el modo archivo puede navegarse comodamente con el dial en los archivos file o Playlist. Usted se conecta en el modo coprrespondiente con las teclas ***[ARCHIV] y [P.-LIST]*** **[16], [17]**. El modo archivo es mostrado con los simbolos ARCHIV y P-LIST .
Elija ahora con el anillo exterior **[11]** el grupo deseado del lado izquierdo de la ventana del archivo. Puede elegirse de nuevo 4 diferentes velocidades de scroll -1 o 1 lleva exactamente a un grupo hacia adelante o hacia atras. +2/+3 y -2/-3 representan 2 diferentes velocidades de busqueda de grupos en la lista. Finalmente +min/-min mueve la barra de selección al inicio y al fin de la lista.
Un grupo sera abierto si usted permanece mas de un segundo con las barras de selección sobre un grupo. Luego puede tambien seleccionar los subgrupos con el dial Jog. En este lugar puede ahora cargar el grupo completo en la Playlist al presionar la tecla **[LOAD] [11]** del Player respectivo.
O usted elige con el disco interior **[2]** un titulo del grupo. Se logra tambien cargarlo con la tecla **[LOAD] [11]**. Con solo un click se carga el titulo en la Playliste detras de la posición marcada. Si quiere tocar el titulo de inmediato, cargelo directamente en el Player con doble click. Si se elije con el dial Jog Shuttle seran mostrados en el Display **[14]** el grupo elegido y el titulo seleccionado. Asi puede ser tambien controlado el archivo sin tener que menatener una vista constante en

el Monitor. Usted logra regresar al modo Search al presionar de nuevo la tecla ***[ARCHIV] y [P.-LIST]*** **[16], [17]. El modo a**rchivo termina tambien automaticamente al transcurrir 10 segundos sin ingresar algo.

[4] Tecla Cue

Al presionar esta tecla salta el Player al ultimo punto Cue y funciona el modo Cue.
Presion la tecla Cue durante mas de un segundo y luego salta el Player al inicio del titulo y al presionar de nuevo durante mas de un segundo vuele al actual punto Cue.

[5] Tecla Play

Al presionar estas teclas inicia el Player desde la actual posición y del punto Cue establecido. Si se presiona de nuevo la tecla Play funciona el Player en modo pausa.
Al presionar de nuevo la tecla Play se almacena la posición de inicio actual del Player como punto Cue y puede en cada instante reiniciarse con la tecla ***[Cue]*** **[4]**.

[9] Teclas Pitch-Bend

Con estas teclas puede temporalmente aumentar o disminuir las velocidades de reproducción. Las teclas son una herramientea indispensable para sincronizar los Beats de dos titulos. En el modo Cue del Player las teclas sirven para navegar en un titulo con beat (Véase también el capitulo "Beatstepping mit BPM Studio").

[10] Control Pitch

Ajuste con este control la velocidad deseada de reproducción. En el mensaje **[14]** aparece la velocidad actual en BPM y la desviación en%.
En control solo esta activo si la tecla ***[Pitch]*** **[24]** esta activad y el Pitch-LED **[25]** ilumina.

[11] Tecla LOAD

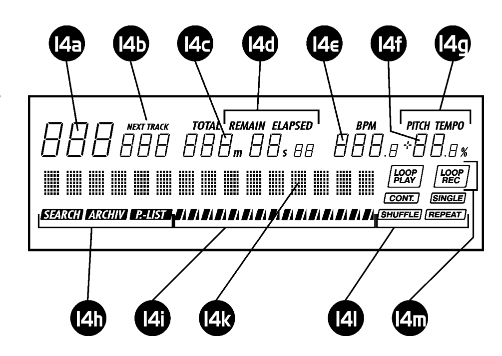
La función de esta tecla depende del modo ajustado del dial Jog Shuttle Rades **[1]**, **[2]**.
En el modo Search (Standard) el titulo siguiente de la Playlist se carga en el Player.
En el modo Cue una presion adicioonal de la teclaLOAD origina que se modifique la actual posición en beat o en tempo (vease tambien el capitulo "Beatstepping mit BPM Studio").
En el modo archivo la presion de la tecla LOAD causa que se carge en la Playlist el titulo elegido con el dial Jog Shuttle. Con un doble click se carga este titulo en el Player.
Mantener presionada la tecla mas de 3 segundos reemplaza la Playlist completa con el grupo o Playlist elegidos en el Archivo.

[12] Track-Selector

Con el Track-Selector se mueve usted dentro de un Playlist. Un giro total del boton hace que se conecten otros 24 titulos. Al navegar en muy grandes listas puede usted moverse en 10 pasos por medio de presiones y giros del boton simultáneos. Con un click sobre el boton se carga el titulo en el Player.
Si un titulo fue archivado con la función CD-at-once- (capitulo 3.15.5), luego puede a trave de presionar esta tecla y de girar al mismo tiempo navegar dentro del titulo.

[14] VFD-Display

En el VFD-Display son mostrados todos los parámetros y el modo de funcionamiento del Player respectivo:



[14a] Señala el número de titulo del Track cargado

[14b] Mensaje NEXT TRACK.
(nicht aktiv bei RCP-1001)

[14c] Mensaje de tiempo. El tiempo de reproducción de un titulo es mostrado en minutos (m), segundos (s) y décimas de segundos. El mensaje de tiempo puede ser cambiado por medio de la tecla ***[TIME]*** **[19]** de tiempo total de reproducción (ELAPSED) a tiempo de reproducción restante (REMAIN) y tiempo de reproducción restante de la Playlist (TOTAL).
Si el Player se encuentra en el modo Cue luego sera mostrada la actual posición Cue.

[14d] Modo de operación del mensaje de tiempo puede ser cambiado con la tecla ***[TIME]*** **[19]**

[14e] Mensaje valor BPM. Son mostrados el valor BPM del titulo cargado en ID3-Tag y el valor determinado por el contador Realtime BPM.

[14f] Mensaje para el Pitch-valor en %.

[14g] Mensaje para el tipo de operacion Pitch. Según el modo elegido en la plataforma de programa sera mostrado si el cambio de velocidad se logra con o sin cambio de tono (Master-Tempo)

[14h] Mensaje de modo para el dial Jog .
Con las teclas de archivo **[16,17]** se activan los diferentes modos de operación del dial Jog. ARCHIV señala el modo archivo File, P-LIST el modo archivo Playlist SEARCH y el modo busqueda(Standard-tipo de operación)

[14i] Mensaje de barras para la actual posición de reproducción

[14k] El mensaje de titulo muestra el titulo cargado actual y el interprete del ID3-Tag en el MP3-File. El mensaje scroll automaticamente si los datos no pueden ser representados correctamente. Con problemas con la performance del sistema puede tambien desactivarse el Titelscrolling en las opciones de programa, tarjeta de registro Remote Control.

Este Display puede ser usado para mostrar mucha información adicional. En el modo archivo se muestran durante corto tiempo p.e. los grupos y Playlists elegidos, o el titulo del archivo elegido.
[14l] Mensaje para la funciones complementarias Single-/Continous Play, Shuffle y Repeat. La programación se logra a través de las teclas ***[MODE]*** **[20]** y ***[SET]*** **[21]**.

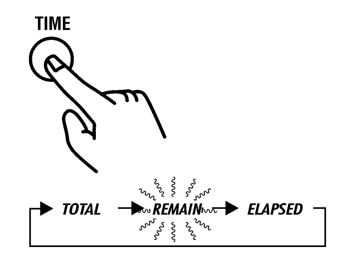
[14m] Mensaje para el Loop-Sampler.
(no activo para BPM Studio LE y RCP-1001)

[16], [17] teclas Archivo

Con la tecla ***[ARCHIV]*** **[16]** se conecta el dial Jog **[1,2]** en el modo Archivo File. Este es señalado adicionalmente en el Display con el simbolo ARCHIV . La tecla ***[P.-LIST]*** **[17]** conecta en el modo Playlist Archivo P-LIST. Al presionar de nuevo la tecla se vuelve a conectar en modo Search SEARCH. (La reconexión se logra tambien automáticametne si otra tecla es presionada en el Player, o si en 30 segundos no ha accionado el dial Jog-Shuttle.

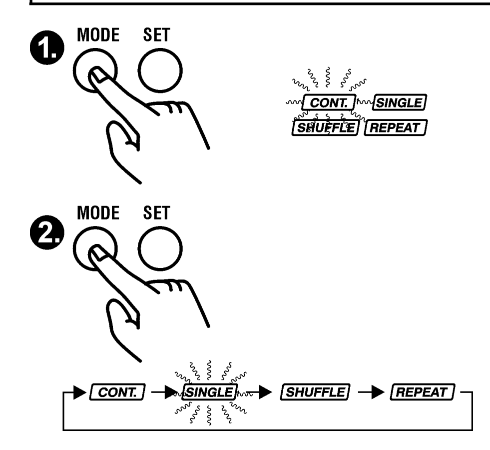
[19] Time-Taste

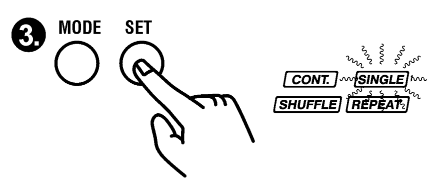
Con esta tecla conecta el mensaje de tiempo de reproducción en el Display **[40]** de un tiempo total de reproduccion (ELAPSED) a tiempo de reproducción restante (REMAIN). *(TOTAL no es contemplado por el momento)*



[20] tecla MODE

Con esta tecla se pueden programar las cuatro funciones adicionales Single-/Continous Play,





Shuffle y Repeat.
Con repetidas presiones de las teclas ***[MODE] se elige la fncion que sera cambiada***. El mensaje correspondiente ilumina intermitente en el Display [14]. La función puede ahora ser activada o desactivada con la tecla ***[SET]*** **[21]**.

Continous Play *CONT.***:**
Si este tipo de operación es activado luego del fin del titulo se carga y reproduce automaticamente el titulo siguiente en el Playlist.

Single Play *SINGLE***:**
Si este tipo de operación es activado luego del fin del titulo se carga el titulo siguiente en la Playlist pero no se reproduce.

Shuffle *SHUFFLE***:**
La Playlist sera tocada en un orden aleatorio. Mientras este Modo esta activo, cada cambio en la Playlist origina una nueva distribucion aleatoria de los titulos en la List.

Repeat *REPEAT***:**
Si esta función es activa luego sera tocado el titulo repetidamente. Al desactivar la función Repeat sera cargado el titulo siguiente de la List.

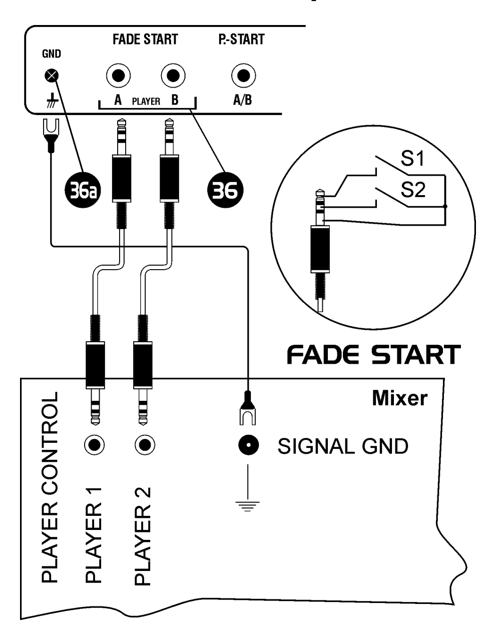
[21] tecla SET

(tambien tecla BPM Match) En el modo Standard se toma el actual valor BPM de otro Player (Master) al pulsar la tecla SET. Lease para ello tambien el capitulo "Beat-Matching con BPM Studio".
Lea en esta sección tambien una descripción exacta del modo de funcionamiento de la tecla SET.
Si se se activa el modo de programador (tecla ***[MODE]*** **[19]** pulsada), luego se activa/desactiva la función elegida al pulsar la tecla SET.

[24] tecla Pitch

Con esta tecla puede desactivarse el ajuste de la velocidad de playback via ***[Pitch-control]*** **[10]**.

Sockets en el lado posterior:



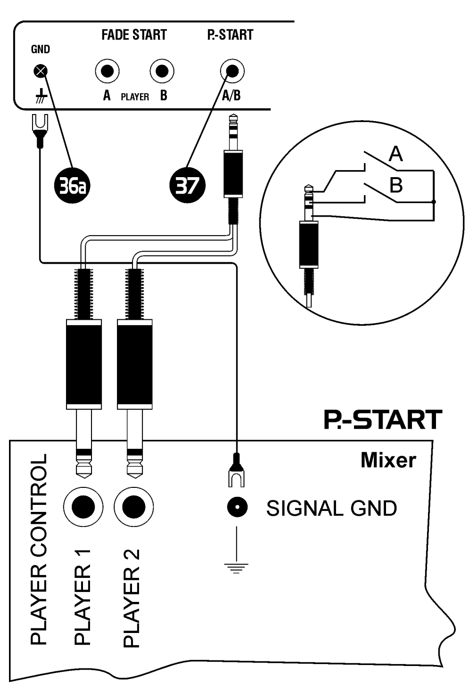
[36] Entrada Fader start

Este socket trabaja por lo general con todos los Mixer comerciales que disponen de fader start como p.e. la serie Pioneer.
Conecte la unidad de control a su Mixer a través del plug (3,5 mm jack) usando un cable universal. conecte adicionalmente la tierra (GND, **[36a])** con la tierra del Mixer.

Modo de operación:
Ambos Player son controlados por medio de un plugs 3,5 mm separados. Al cerrar el contacto S1 (por corto tiempo o permanentemente) inicia el Player, al cerrar el contacto S2 (por corto tiempo o permanentemente) se detiene el Player. En las opciones de programa puede activar por separado tanto el Fader-Start asi como el Fader-Stop. La tierra del plug no debe ser la misma que la tierra del equipo*!* Evite por ello los cortos circuitos entre tierra de equipo y tierra de plug.

[36a] Dispositivo Tierra

Conecte la tierra (GND) con la tierra del Mixer.



[37] Entrada Remote Start (P.-START)

Este input trabaja junto con los Mixer que poseen la función Remote Start (o Puls-Start) (p.e. algunos modelos Behringer). Ambos Player son controlados por medio de un contacto. Las conexiones del Mixer son en la mayoria de los casos con plug Mono 6,3mm. La conexión de la unidad de control BPM Studio RCP-1001 con RCP-2001 se logra por medio de un plug Stereo 3,5 mm. Utilize por eso un Adapter comercial de plug Stereo 3,5 mm a plug Stereo 6,3mm. El input Remote Start tiene que ser elegido en las opciones de programa (Tarjeta de registro "Remote Control", Checkbox "Puls Start"). A continuación puede activar por separado Fader Start y Fader Stop.

Modo de operación:
Al cerrar el contacto A inicia el Player A, al cerrar de nuevo se detiene. Lo mismo se cumple para el Player B y el contacto B.

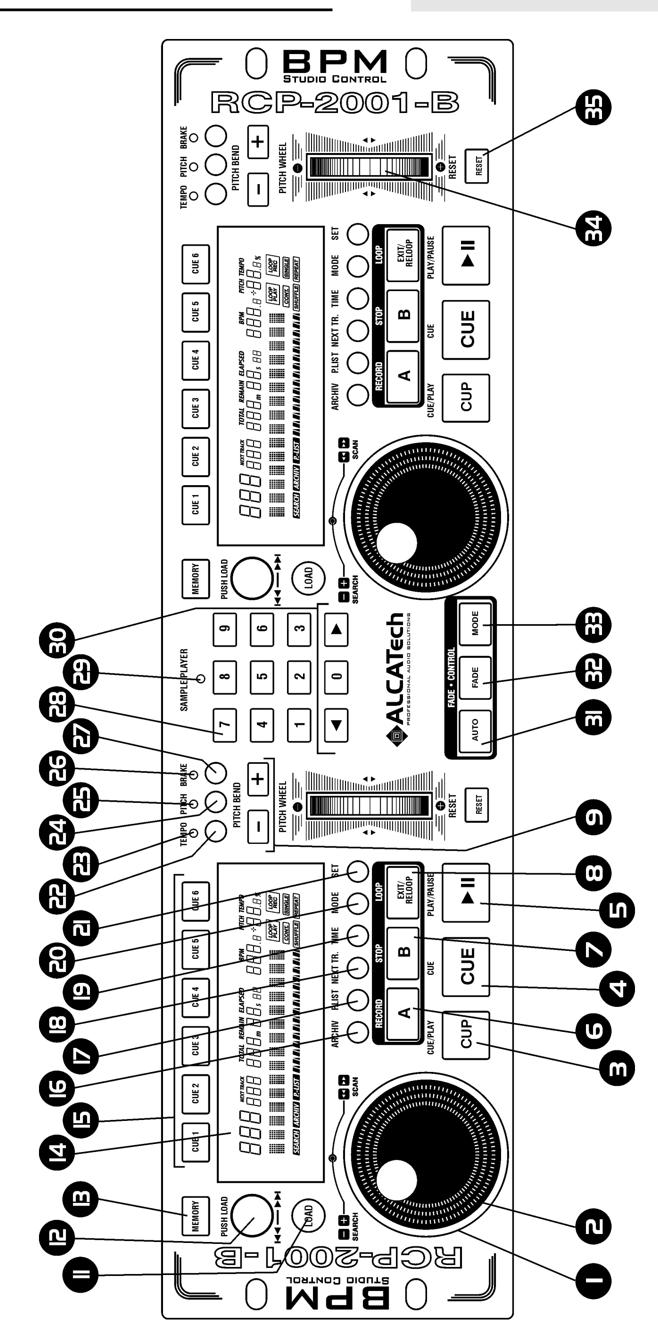
[38] Cable socket serial

Conecte la unidad de control con la PC por medio de este socket (9-polig, Sub-D) usando un cable serial. La maxima longitud del cable es de 15 m. Se recomineda sin embargo no usar mas de 10 m.
Otro socket para el suministro de energía y la conexión serial se encuantra en el lado izquierdo del unidad. Esto permite de usar la unidad como desktop sin molestosas conexiones en el lado posterior. Para ellos necesita un cable especial que puede ser obtenido previa solicitud a ALCATech directamente o al representante.

[39] Socket Power supply Conecte a este socket el cable power supply (12V, minimo 1A).

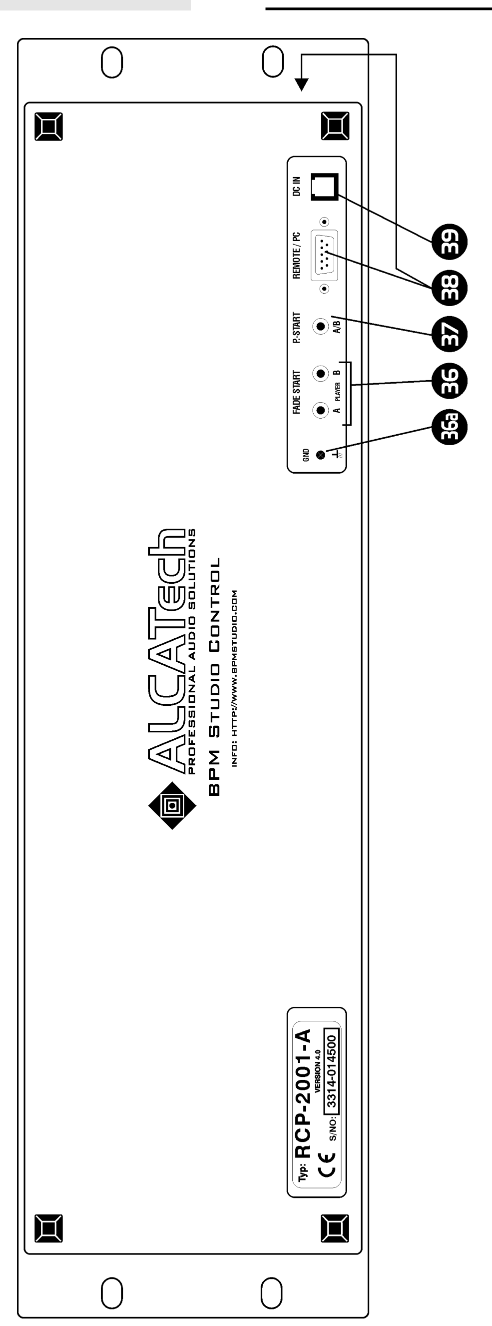
RCP-2001-B

Lado frontal



RCP-2001-B

lado posterior



7. Unidad de control RCP-2001



RCP-2001-B con Dial Pitch

La unidad de control RCP-2001 esta disponible en dos diferentes diseños. La unidad RCP-2001-A esta equipada con Pitch-Slider. La unidad RCP-2001-B esta equipada con diales Pitch desarrollados por ALCATech. Estos diales Pitch permiten cambiar independientemente los valores Pitch de ambos Player entre el Software y la unidad de control. Esto es muy importante al usar la función BPM-Match o al conectar varias unidades de control. Es tambien posible un ajuste fino de los valores Pitch en pasos de hasta 0,1%.
La unidad de control RCP-2001 trabaja con BPM Studio LE y profesional a partir de la version 4. Además de un muy buen reconocimiento del VFD-Display, es equipada con teclas Direct-Cue, Loop-Sampler y diales Jog Shuttle. Esto permite entre otras cosas la elección directa de titulos del archivo File (solo en BPM Studio Pro Software).

Instalación

(Lea para ello las instrucciones de conexión para la unidad de control, capitulo 2.2 y las instrucciones para el primer inicio del programa, capitulo 2.3)
la unidad de control se conecta usando el cable suministrado por medio del socket ***[REMOTE/PC]*** **[38]** a una interface serial (COM1 oder COM2) de la computadora. El suministro de corriente se logra por medio del conector suministrado. Todos los ajustes son realizados con la tarjeta de registro Remote Control y se describen en detalle en el capitulo 3.18. "opciones de programa".

RCP-2001-A
con Slider Pitch



Operación

La unidad de control posee el control de ambos **Player** A y B. El modo de funcionamiento básico corresponde a la descripción de los Player en las paginas correspondientes en este manual.

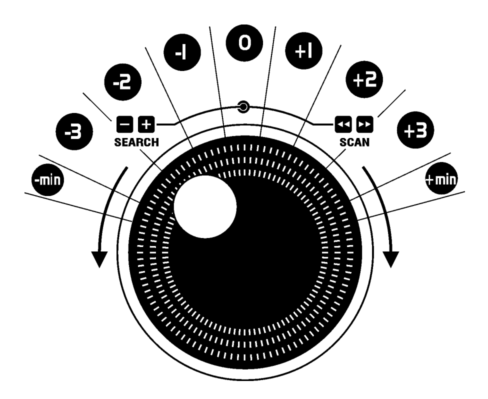
Si al iniciar el Programa encuentra una unidad de control externa y si los controles de la unidad decontrol estan configurados para Pitch, luego se bloquean los controles Pitch de ambos Player en la plataforma del programa. En consecuencia los cambios Pitch pueden ser realizados tan solo a traves de la unidad de control externa. Los Slider en la pantalla muestran solo la posición de los controles.
La función del control de desplazamiento del RCP-2001-A puede ser especificado en las **opciones de programa** , tarjeta de registro Remote Control. Estas pueden ser ajustadadas para pitch o volumen. Si usted esta usando la version notebook es posible mezclar RCP-2001-A, sin usar un Mixer externo. Los ajustes Pitch se realizan por medio del software.

Elementos de control en el lado frontal del equipo:

[1], [2] Dial Jog Shuttle

Muchas funciones de BPM Studio pueden ser controladas facil y ergonómicante con el dial Jog Shuttle. El anillo exterior **[1]** y el disco interior **[2]** trabajan sensitivamente. Si se mueve el anillo y se mueve más rapido el disco luego se logra un cambio más rapido de los parametros respectivos del Player. El dial Jog Shuttle tiene tres modos de operación: modo Search, Cue y Archivo.

Dial Jog Shuttle Rad en el modo Search:
Este es el modo estandar mientras este activa la reproducción de un titulo. El modo Search se muesttra en el Display **[14]** con el simbolo SEARCH . Con el Dial puede usted influir la reproducción del titulo que es cargado o tocado.
Con el anillo exterior **[1]** se muevo uno en el titulo dirección hacia adelante y hacia atrás. Dependiendo del angulo de giro del anillo [1] existen disponibles tres diferentes velocidades de busqueda (+1, +2, +3 y -1, -2, -3) y un modo de pasos en donde la posición de titulo se desplaza en pasos de 1 minuto (+min y -min).



Dial Jog Shuttle Rad en modo Cue:
Si el Player se encuentra en el modo pausa, puede ajustarse exactamente el punto Cue con el disco interior **[2]**. Si el Player se ha detenido y la sección se mueve un paso, luego el Player funciona en este modo y 160 ms de la actual posición de reproduccion seran tocados repetidamente como Loop. Al continuar girando el disco puede ahora esta posición ser ubicada exactamente antes del siguiente Beat. Al presionar de nuevo la tecla die Cue es tomado el cambio del punto Cue.
Beat-Stepping:
Si adicionalmente se mantiene pulsada la tecla ***[LOAD]*** **[11]** en el modo Cue entonces se podra moverse uno en pasos exactamente de un Beat en el titulo hacia adelante o hacia atras. Lease para ello tambien el capitulo "Beat Stepping con BPM Studio".

Dial Jog Shuttle Rad en modo Archivo:
En el modo archivo puede navegarse comodamente con el dial en los archivos file o Playlist. Usted se conecta en el modo coprrespondiente con las teclas ***[ARCHIV] y [P.-LIST]*** **[16], [17]**. El modo archivo es mostrado con los simbolos ARCHIV y P-LIST .
Elija ahora con el anillo exterior **[11]** el grupo deseado del lado izquierdo de la ventana del archivo. Puede elegirse de nuevo 4 diferentes velocidades de scroll -1 o 1 lleva exactamente a un grupo hacia adelante o hacia atras. +2/+3 y -2/-3 representan 2 diferentes velocidades de busqueda de grupos en la lista. Finalmente +min/-min mueve la barra de selección al inicio y al fin de la lista.
Un grupo sera abierto si usted permanece mas de un segundo con las barras de selección sobre un grupo. Luego puede tambien seleccionar los subgrupos con el dial Jog. En este lugar puede ahora cargar el grupo completo en la Playlist al presionar la tecla **[LOAD] [11]** del Player respectivo.
O usted elige con el disco interior **[2]** un titulo del grupo. Se logra tambien cargarlo con la tecla **[LOAD] [11]**. Con solo un click se carga el titulo en la Playliste detras de la posición marcada. Si quiere tocar el titulo de inmediato, cargelo directamente en el Player con doble click. Si se elije con el dial Jog Shuttle seran mostrados en el Display **[14]** el grupo elegido y el titulo seleccionado. Asi puede ser tambien controlado el archivo sin

tener que menatener una vista constante en el Monitor. Usted logra regresar al modo Search-al presionar de nuevo la tecla ***[ARCHIV] y [P.-LIST]*** **[16], [17]. El modo a**rchivo termina tambien automaticamente al transcurrir 10 segundos sin ingresar algo.

[3] tecla Cue-Play

Esta tecla combinar ambas teclas Cue y Play. Si el Player se encuentra en modo Play (el LED verde **[46]** ilumina) luego al presionar el boton ***[Cue-Play]*** salta el Player al ultimo punto Cue y comienza desde alli a tocar de nuevo. Si el Player se encuentra en modo Pause luego sera iniciado el titulo a partir del actual punto Cue.

Función Cue-Play alternativa

Alternativamente al modo de funcionamiento del boton ***[Cue-Play]*** descrito arriba puede elegirse una segunda variante en las opciones de programa. El titulo inicia el presionar el boton ***[Cue-Play] y funciona hasta que se suelte la tecla***. A continuación el Player regresa de nuevo al punto Cue actual.

[4] Tecla Cue

Al presionar esta tecla salta el Player al ultimo punto Cue y funciona el modo Cue.
Presion la tecla Cue durante mas de un segundo y luego salta el Player al inicio del titulo y al presionar de nuevo durante mas de un segundo vuele al actual punto Cue.

[5] Tecla Play

Al presionar estas teclas inicia el Player desde la actual posición y del punto Cue establecido. Si se presiona de nuevo la tecla Play funciona el Player en modo pausa.
La posición de inico actual del Player al presionar de nuevo la tecla Play se almacena como punto Cue y puede en cada instante reiniciarse con la tecla ***[Cue]*** **[4]**.

[9] Teclas Pitch-Bend

Con estas teclas puede temporalmente aumentar o disminuir las velocidades de reproducción. Las teclas son una herramientea indispensable para sincronizar los Beats de dos titulos. En el modo Cue del Players sirven las teclas para navegar con beat en un titulo (vease tambien el capitulo "Beatstepping mit BPM Studio").

[10] Control Pitch

Ajuste con este control la velocidad deseada de reproducción. En el mensaje **[14]** aparece la velocidad actual en BPM y la desviación en%.
En control solo esta activo si la tecla ***[Pitch]*** **[24]** esta activad y el Pitch-LED **[25]** ilumina.

[11] Tecla LOAD

La función de esta tecla depende del modo ajustado del dial Jog Shuttle Rades **[1], [2]**.
En el modo Search (Standard) el titulo siguiente de la Playlist se carga en el Player.
En el modo Cue una presion adicioonal de la tecla-LOAD origina que se modifique la actual posición en beat o en tempo (vease tambien el capitulo "Beatstepping mit BPM Studio").
Al pulsar la tecla LOAD en el modo Archivo carga el titulo elegido con el dial Jog Shuttle en la Playlist . Un doble click carga este titulo en el Player.
Mantener presionada la tecla mas de 3 segundos reemplaza la Playlist completa con el grupo o Playlist elegidos en el Archivo.

[12] Track-Selector

Con el Track-Selector se mueve usted dentre de un Playlist. Un giro total del boton conecta otros 24 titulos. Al navegar en muy grandes listas puede usted moverse en 10 pasos por medio al pulsar y girar el boton. Un click sobre el boton se carga el titulo en el Player.
Si un titulo fue archivado con la función CD-at-once- (capitulo 3.15.5), luego puede a trave de presionar esta tecla y de girar al mismo tiempo navegar dentro del titulo.

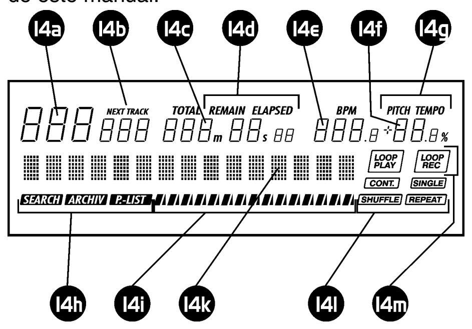
[13] Tecla MEMORY

(no activo en BPM Studio LE)

Esta tecla proporciona extensas funciones para guardar y borrar diferentes puntos Cue, Loops y otros parámetros. Al presionar esta tecla se establece el Player en modo grabar. Esto es señalizado cuando la tecla ilumina verde. El modo grabar es finalizado si transcurridos 10 segundo no se realiza alguna orden.
1.) Si el Player se encuentra en modo reproducir, y se pulsa la tecla ***[MEMORY] y luego*** DirectCue **[15]** entonces se establecen puntos Cue "on the fly".

2.) Si el Player se encuentra en modo pausa y se pulsa la tecla ***[MEMORY]*** y luego DirectCue**[15]** entonces sera almacenada la posicion actual de reproducción en esta tecla DirectCue.
3.) Si el Player se encuentra en modo reproducción Loop y se pulsa la tecla ***[MEMORY]*** y luego DirectCue**[15] entonces** sera almacenada la posicion actual Loop en esta tecla DirectCue.
4.) Si el Player se encuentra en modo reproducción Loop y se pulsa la tecla ***[MEMORY]*** y luego Sample-Player[28] entonces sera almacenada la posicion actual Loop en esta tecla Sample Player.
5.) Al pulsar la tecla ***[MEMORY]*** y luego ***[SET]*-** **[21] se lleva** el valor BPM determinado con el Counter Realtime-BPM a ID3-Tag.
6.) Al mantener presionadas simulataneamente las teclas ***[MEMORY] y*** DirectCue se borra el punto Cue o el Loop de esta tecla.
7.) Al mantener presionadas simulataneamente las teclas ***[MEMORY] y una tecla*** A del Loop-Player **[6]** se borra el Loop almacenado.
8.) Al mantener presionada por mas de 3 segundos la tecla ***[MEMORY]*** se borran las teclas DirectCue y Loop-Player.

Una completa descripción de estas funciones encuentra usted en los capitulos "Trabajo con las teclas DirectCue" y "Trabajo con el Loop-Player" de este manual.



[14] VFD-Display

En el Display VFD son mostrados todos los parametros y modo de funcionamiento del Player respectivo:

[14a] Señala el número de titulo del Track cargado

[14b] Mensaje NEXT TRACK. Muestra el titulo "parked" con la tecla ***[***NEXT TRACK***]*** **[18]**

[14c] Mensaje de tiempo. El tiempo de reproducción de un titulo es mostrado en minutos (m), segundos (s) y décimas de segundos. El mensaje de tiempo puede ser cambiado por medio de la tecla ***[TIME]*** **[19]** de tiempo total de reproducción (ELAPSED) a tiempo de reproducción restante (REMAIN) y tiempo de reproducción restante del Playlist (TOTAL).
Si el Player se encuentra en el modo Cue entonces sera mostrada la actual posición Cue.

[14d] Modo de operación del mensaje de tiempo puede ser cambiado con la tecla ***[TIME]*** **[19]**

[14e] Mensaje valor BPM. Ahora se muestran el valor BPM del titulo cargado en ID3-Tag y el valor determinado por el contador Realtime BPM.

[14f] Mensaje para el valor Pitch en %.

[14g] Mensaje para el tipo de operacion Pitch. Segun el modo elegido en la plataforma de programa se muestra si el cambio de velocidad se logra con o sin cambio de tono (Master-Tempo).

[14h] Mensaje de modo para el Dial Jog .
Con las teclas de archivo **[16,17]** se activan los diferentes modos de operación del dial Jog. ARCHIV señala el modo archivo File, P-LIST el modo archivo PlaylistSEARCH y el modo busqueda (Standard-tipo de operación).

[14i] Mensaje de barras para la actual posición de reproducción.

[14k] El mensaje de titulo muestra el titulo cargado actual y el interprete del ID3-Tag en el file MP3. El mensaje scroll automaticamente cuando los datos no pueden ser representados correctamente. Con problemas con la performance del sistema puede desactivarse el Titelscrolling en las opciones de programa, en la tarjeta de registro Remote Control.

Este Display puede ser usado para mostrar mas información adicional. En el modo archivo se muestran durante corto tiempo p.e. los grupos y Playlists elegidos, o el titulo del archivo elegido.

[14l] Mensaje para la funciones complementarias Single-/Continous Play, Shuffle y Repeat. La programación se logra a través de las teclas ***[MODE]*** **[20]** y ***[SET]*** **[21]**.

[14m] Mensaje para el Loop-Sampler.
(no activo en BPM Studio LE)

Ambos mensajes señalan el estado de operación del Loop-Player. LOOP REC ilumina si el Player se encuentra en el modo grabar. LOOP PLAY señala que el Player reproduce un Loop y que se encuentra en el modo Loop.

[15] Teclas DirectCue 1 - 6

(no activo en BPM Studio LE)
Las teclas Direct-Cue permiten almacenar on-the-fly hasta 6 posiciones deseadas en un titulo como puntos Cue o opcionalmente Loops destacados con el Loop-Player. Estos puntos y Loops pueden ser iniciados solo al presionar una sola vez un tecla Direct-Cue-Taste. Un punto Cue almacenado sera señalizado con una tecla iluminada de rojo. Si un Loop es almacenado en esta tecla entonces esta ilumina naranja. Lease en los capitulos "Trabajo con teclas Direct-Cue" y "Trabajo con el Loop-Player" todo acerca del trabajo de estas teclas.

[16], [17] Teclas Archivo

Con la tecla ***[ARCHIV]*** **[16]** se conecta el dial Jog **[1,2]** en el modo Archivo File. Este se señala adicionalmente en el Display con el simbolo ARCHIV . La tecla ***[P.-LIST]*** **[17]** conecta en el modo Playlist Archivo P-LIST. Al pulsar de nuevo la tecla se vuelve al modo Search SEARCH. (La reconexión se logra tambien automáticametne si otra tecla es pulsada en el Player, o si en 30 segundos no ha usado el dial Jog-Shuttle.

[18] Tecla NEXT TRACK

Con esta función puede usted "estacionar" un titulo en una posición de espera durante su grabación. Este titulo es tocado automáticamente como titulo siguiente independientemente del Playlist actual. Pulse la tecla NEXT TRACK. En el Display **[14] se muestra *NEXT TRACK*** . Elija ahora un titulo con el Track Selector **[12]**. El titulo elegido es mostrado en el Display como ***NEXT TRACK*** . Opcionalmente puede mostrar inmediatamente el titulo actual e iniciar NEXT TRACK.

[19] Tecla Time

Con esta tecla activa el mensaje de tiempo de reproducción en el Display **[40]** entre un tiempo total de reproduccion (ELAPSED) y un tiempo de reproducción restante (REMAIN). *(TOTAL no es considerado por el momento)*

[20] tecla MODE

Con esta tecla se pueden programar las cuatro funciones adicionales Single-/Continous Play, Shuffle y Repeat.

Con repetidas presiones de las teclas ***[MODE] se elige la funcion que sera cambiada***. El mensaje correspondiente ilumina intermitente en el Display [14]. La función puede ahora ser activada o desactivada con la tecla ***[SET]*** **[21]**.

Continous Play *CONT.*:
Si este tipo de operación es activado luego del fin del titulo se carga y reproduce automaticamente el titulo siguiente en el Playlist.

Single Play *SINGLE*:
Si este tipo de operación es activado luego del fin del titulo se carga el titulo siguiente en el Playlist pero sin reproducirse.

Shuffle *SHUFFLE*:
El Playlist sera tocado en un orden aleatorio. Mientras este modo esta activo, cada cambio en la Playlist origina una nueva distribucion aleatoria de los titulos en el List.

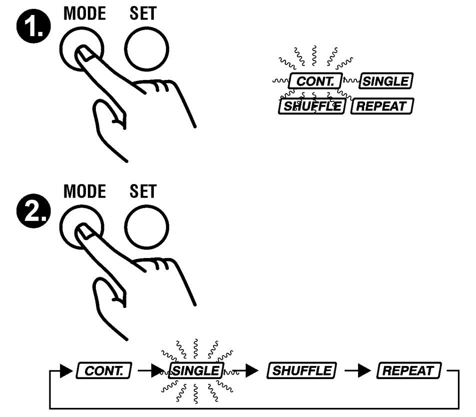
Repeat *REPEAT*:
Si esta función es activa luego sera tocado el titulo repetidamente. Al desactivar la función Repeat sera cargado el titulo siguiente del List.

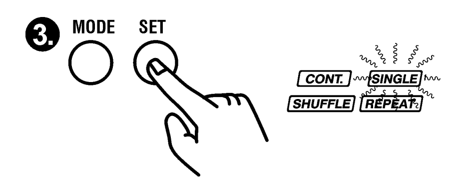
[21] Tecla SET

(Tambien tecla BPM Match) Al pulsar la tecla SET en el modo Standard se toma el actual valor BPM de otro Player (Master). Lease para ello tambien el capitulo "Beat-Matching con BPM Studio".
Lea en esta sección tambien una descripción exacta del modo de funcionamiento de la tecla SET.
Si esta activo el modo de programación (tecla ***[MODE]*** **[19]** pulsada) entonces se activa/desactiva la función elegida al pulsar la tecla SET.

[22] Tecla TEMPO

Presione esta tecla para llevar a cabo el cambio de la velocidad de reproducción sin cambio de Pitch. El LED TEMPO**[23]** indica la función Master-Tempo activada. Advertencia! Los rangos Pitch se cambian al altivar/desactivar la función Master Tempo. Lease las informaciones en el capitulo **Player** de este manual.





[23] TEMPO-LED

Ilumina al estar activada la función Master-Tempo.

[24] Tecla PITCH

Con esta tecla se pueden desactivar los ajustes de velocidad de reproducción por medio de ***[Pitch-control]*** **[10]**.

[25] PITCH-LED

Ilumina al estar activadas las funciones Pitch y Master Tempo.

[26] BRAKE-LED

Ilumina al estar activada la función BRAKE. Cuando BRAKE este en proceso ilumina intermitentemente este LED.

[27] Tecla BRAKE

La función BRAKE simula una desaceleración hasta 0 y el uso de un tornamesa. El efecto es producido si se activa la función BRAKE, y si el titulo se detine o inicia con el boton ***[PLAY]*** **[5]**. Una vez que el titulo es iniciado o detenido puede usted acelerar o desacelerar la reproduccion por medio del disco interior del dial Jog.

[28] Teclas Sample 1 hasta 9

Estas teclas inician los Samples 1 hasta 9 del Sample-Player de BPM Studio. Lease en la

sección **Sample Player** de este manual acerca de las diferentes posibilidades en el trabajo con Samples.

[29] Samples-Status-LED

El Status-LED de tres colores muestra el estado del Sample Player. Si este ilumina verde, luego el Sample-Player esta listo para funcionar. Naranja señala la disposición para trabajar en modo Scratch. Un mensaje rojo indica que datos son cargados en los Samples. En este tiempo ningun Sample puede ser reproducido.

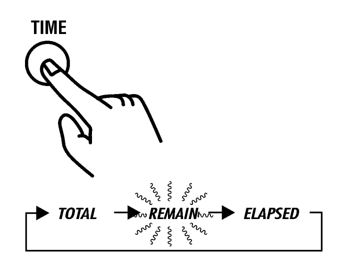
[30] Samples-control y control de Preview-Player

Con las teclas ◁ y ▷ puede asignarse la tarea del Sample Player al **Player** A y **Player** B. Esto es solo necesario si no se ha asignado ningun canal de Soundcard al Sample-Player y si solo hay disponibles dos canales de distribución (segun el Software y Hardware de su sistema). La tecla [0] detiene la reproducción de todos los Samples.

Control del Preview-Player:
Si Sample Player se encuentra en el modo pausa, es decir, si ningun Sample es reproducido, luego puede iniciar el Preview Player del archivo File con la tecla [0]. Ahora el titulo seleccionado es reproducido por medio del canal de monitor y puede ser preescuchado independientemente del programa que funciona. En este modo las teclas ◁ y ▷ funcionan mas rapido que las teclas forward y reverse.

[31], [32], [33] Fade-Control

(no activo con BPM Studio LE)
Estas tres teclas controlan el Crossfader automático.
La tecla [AUTO] **[31]** activa o desactiva el modo Autofade. Si el modo Autofade esta activado luego ilumina esta tecla rojo.
Con la tecla ***[FADE]*** **[32] se aplica el proceso Fade ajustado al** titulo actual. Esta tecla ilumina rojo mientras el Crossfader esta activo y ambos Player funcionan.
Con la tecla ***[MODE]*** **[33]** puede cambiar entre los 6 diferentes Presets para el proceso Fade. El proceso ajustado actual sera borrado.



[34] Pitch-Wheel

(solo con RCP-2001-B)
Ajuste con este dial la velocidad de reproducción deseada. En el display **[14]** aparece la velocidad actual en BPM y la desviación en %.
El dial es activo solo si la tecla ***[Pitch]*** **[24]** esta activada y si el Pitch-LED **[25]** ilumina.

[34] Pitch Reset

(solo con RCP-2001-B)
Con esta tecla reestablece el Pitch a 0.

Conexiones en el lado posterior:

[36] Fader Start Input

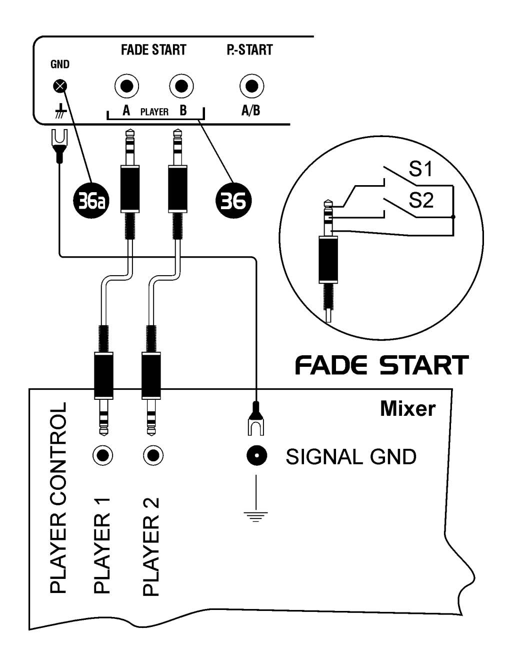
Este socket trabaja por lo general con todos los mixer comerciales que disponen de fader start como p.e. la serie Pioneer.
Conecte la unidad de control a su mixer a traves del plug (3,5 mm jack) usando un cable universal. Conecte adicionalmente la tierra (GND, **[36a])** con la tierra del mixer.

Modo de operación:
Ambos Player son controlados por medio de un plug 3,5 mm separados.

Al cerrar el contacto S1 (por corto tiempo o permanentemente) inicia el Player, al cerrar el contacto S2 (por corto tiempo o permanentemente) se detiene el Player. En las opciones de programa puede activar por separado el Fader-Start y el Fader-Stop. La tierra del plug no debe ser la misma que la tierra del equipo! Evite por ello los cortos circuitos entre tierra de equipo y tierra de plug.

[36a] Device ground

Conecte la tierra (GND) con la tierra del Mixer.



[37] Remote Start input (P.-START)

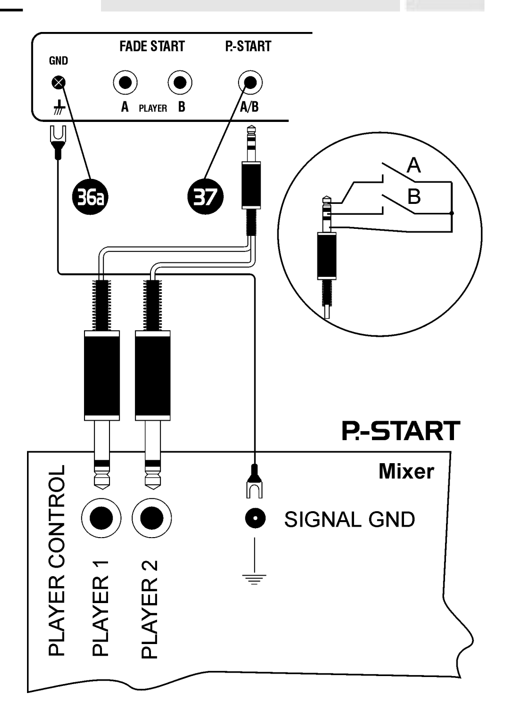
Este input trabaja junto con los mixer que poseen la función Remote Start (o Puls-Start) (p.e. algunos modelos Behringer). Ambos Player son controlados por medio de un contacto. Las conexiones del mixer son en la mayoria de los casos con plug Mono 6,3mm. La conexión de la unidad de control BPM Studio RCP-1001 con RCP-2001 se logra por medio de un plug Stereo 3,5 mm. Utilize por eso un Adapter comercial de plug Stereo 3,5 mm a plug Stereo 6,3mm. El input Remote Start tiene que ser elegido en las opciones de programa (tarjeta de registro "Remote Control", checkbox "Puls Start"). A continuación puede activar Fader-Start y Fader-Stop.

Modo de operación:
Al cerrar el contacto A inicia el Player A, al cerrar de nuevo se detiene. Lo mismo se cumple para el Player B y el contacto B.

[38] Cable socket serial

Conecte la unidad de control con la PC por medio de este socket (9-polig, Sub-D) usando un cable serial. La maxima longitud del cable es

de 15 m. Se recomienda sin embargo no usar mas de 10 m.
Otro socket para el suministro de energia y la conexion serial se encuentra en el lado izquierdo del unidad. Esto permite de usar la unidad como equipo de mesa sin molestosas conexiones en el lado posterior. Para ello necesita un cable especial, que se puede obtener previa solicitud a ALCATech directamente o al representante.



[39] Power supply socket

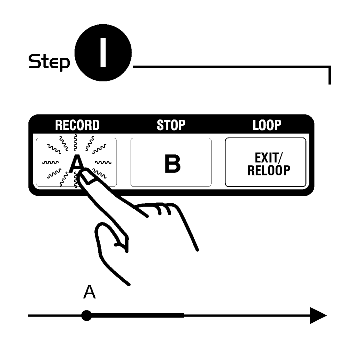
Conecte el cable power supply (12V, minimo 1A) a este socket.

8.1. Trabajo con Loop Player*(solo con unidad de control RCP-*

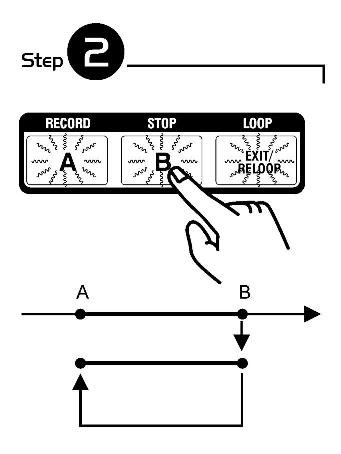
Una secuencia programada puede repetirse frecuentemente con Loop-Player. Puntos Input y Output pueden establecidos on-the-fly y luego editados en cualquier momento. Con la funcion Takt-Stepping se aumenta o reduce cada Loop en pasos exactos de 4 beats. Cada Loop puede ser almacenado con la tecla Direct Cue **[15]** o una tecla Sample-Player **[28] y esta disponible luego de reiniciar el sistema.**

8.1.1. Grabar y reproducir un Loop:

Conozca en esta seccion como usted puede grabar una secuencia como Loop de un titulo que se toca. Para ello el Player tiene que encontrarse en el modo reproduccion. Para los primeros usos recomendamos utilizar un titulo con un beat bien reconocible (Dance, House o Techno-Track). Intente de utilizar las teclas A y B con tempo exacto.



Pulse ***[RECORD]*** **[6]** para especificar el punto de inicio del Sample (Punkt A) y para comenzar la grabacion del Sample. LOOP REC es mostrado en el display y la tecla A ilumina.



Pulse (p.e luego de 4 beats y 1 tempo) la tecla ***[STOP]*** **[7]** para especificar el punto final del Sample (Punto B). El Player funciona ahora de inmediato en el modo Loop y el tempo almacenado se repite continuamente. LOOP PLAY es mostrado en el display y las teclas A y B iluminan naranja, la tecla ***[EXIT/RELOOP] ilumina verde***. Al mismo tiempo es mostrado en el titulo del display **LOOP A <-> B**.

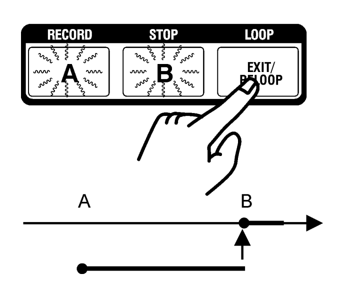


Mientras este presionada la tecla A puede usted al pulsar otra vez la tecla A reescribir el viejo punto de inicio del Loop y establecer un nuevo punto on-the-fly.

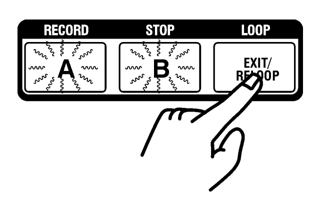


Mientras este presionada la tecla B puede usted al pulsar otra vez la tecla B establecer el punto de fin (B) on-the-fly y reducir asi el Loop.





Si usted pulsa la tecla ***[EXIT/RELOOP] entonces*** toca el Sample hasta el punto B y continua con el titulo sin interrupcion. En este momento ilumina intermitentemente la tecla ***[EXIT/RELOOP] y el mensaje*** LOOP PLAY.
A continuacion iluminan naranja las tres teclas (A, B y ***[EXIT/RELOOP]***).



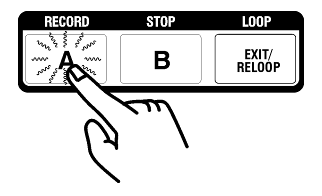
Al pulsar de nuevo ***[EXIT/RELOOP]*** se puede tocar el Loop otra vez y en cualquier momento.

8.1.2. Grabar con la función AutoLoop:
Por experiencia se ha comprobado la dificultad para especificar por primera vez y manualmente el punto final para un Loop. La función Auto-Loop de BPM Studio ayuda cuando se graba exactamente un tempo y se conecta en el modo reproduccion Loop.
Use la función AutoLoop como sigue:

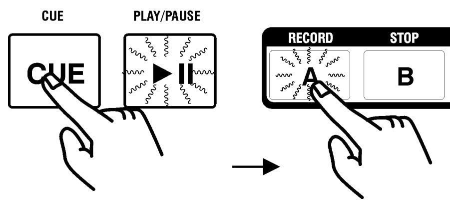


Las informaciones DirectCue son cargadas en los Player en el modo Autofade. No use este modo si usted quiere utilizar los DirectCue's almacenados.

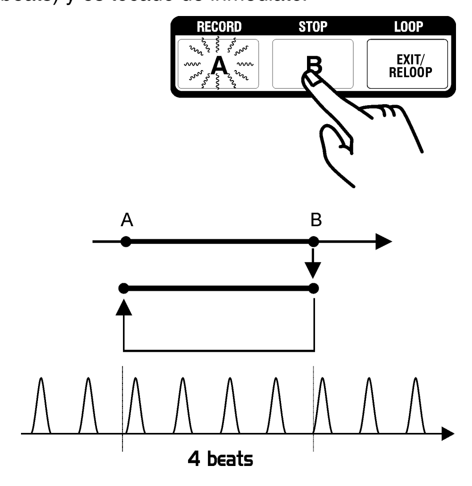
Especifique un punto ingreso en una posicion deseada pulsando la tecla **A**. La tecla A ilumina naranja.



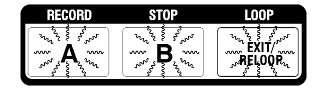
Conecte ahora el modo editar pulsando la tecla ***[CUE]*** (ahora ilumina la tecla ***[CUE] rojo***) y acontinuacion la tecla A. La tecla **A comienza a iluminar intermitentemente**. (Esto es normalmente el modo editar para el punto de ingreso)



Presione ahora la tecla **B**. Se produce automaticamente un Loop de exactamente un tempo (4 beats) y es tocado de inmediato.



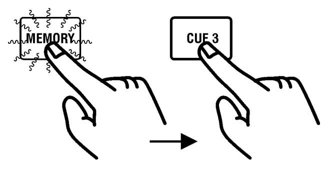
En este proceso ilumina intermitente la tecla B y la tecla ***[EXIT/RELOOP]*** ilumina verde.



Ahora puede incrementar o reducir el Loop en un tempo completo con la funcion Takt-Stepping (anillo del dial Jog Shuttel). El resultado es tocado constantemente con lo cual pueden ser producidos otros efectos interesantes.

8.1..3 Almacenar un Loop:
Usted puede almacenar un Loop para un uso posterior en dos maneras. El Loop esta disponible de nuevo luego de un nuevo inicio del sistema cuando se carga el titulo de nuevo en el Player. Apenas se toque el Loop (las teclas A y B iluminan naranja y la tecla ***[EXIT/RELOOP]*** ilumina verde) se puede almacenar el Loop en un boton DirectCue (Vease tambien "Trabajo con las teclas DirectCue"). Asi pueden almacenar todos los titulos hasta 6 diferentes Loops, los que estaran luego siempre disponibles si el titulo es cargado en el Player. Si el Loop debe estar listo cuando los otros titulos estan cargados, puede almacenarlo tambien en el Sample Player.

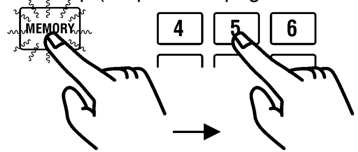
8.1.4. Almacenar un Loop en una tecla DirectCue:
El Player tiene que encontrarse en el modo reproduccion Loop (Step 2 en la pagina anterior).



Pulse la tecla ***[MEMORY]*** **[13]**, seguido de una de las 6 teclas DirectCue **[15]**.
La tecla ilumina naranja, lo que senala que un Loop se ha almacenado alli (puntos Cue son mostrados a traves de una tecla roja).

El Loop almacenado puede ser llamado en cualquier momento al pulsar esta tecla. El sera tomado en el Loop-Player (teclas **[6]** hasta **[8]**) e iniciado. Las funciones edicion estan disponilbes tambien como acostumbrado.

8.1.5. Almacenar un Loop en una tecla Sample-Player:
El Player tiene que encontrarse en el modo reproduccion Loop (Step 2 en la pagina anterior).



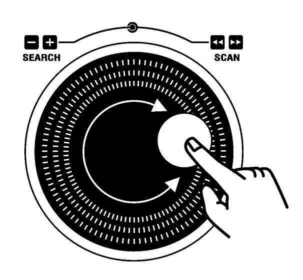
Pulsar la tecla ***[MEMORY]*** **[13] y luego** una de las 9 teclas Sample-Player **[28]**. El Loop esta disponible ahora en cada momento sobre esta tecla del Sample Player . Considere sin embargo que no se trata de un nuevo e independiente Sample. El titulo se perdera apenas sea retirado del sistema o desplazado.

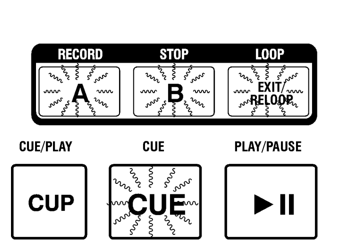
8.1.6. Borrar el Loop-Player:
Mantenga pulsada la tecla ***[MEMORY]*** **[13]** y pulse al mismo tiempo la tecla A del Loop-Player **[6]**. Todas las tres teclas desaparecen y el Loop es retirado. (El borrado funciona tambien con la tecla **B** o **[tecla EXIT/RELOOP]**)



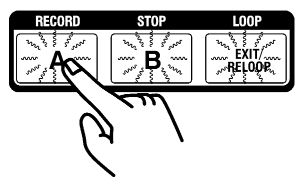
Almacene el Loop al crear un Sample real. Para ello abra el File Editor para la tecla Sampler correspondiente. El Loop sera automaticamente mostrado aqui por medio de marcas de inicio y fin. Incremente este rango, marquelo y luego elija en el menu de objetos "Export Selection". Luego puede usted cargar de forma usual el Sample en el Player.

8.1.7. Editar un Loop:
Un Loop grabado con el Loop Player puede ser posteriormente editado y modificado. Para ello el Player tiene que encontrarse en el modo Cue. Pulse para ello la tecla Cue **[4]**.
Todas las tres teclas Loop-Player iluminan ahora naranja y la tecla Cue ilumina rojo:



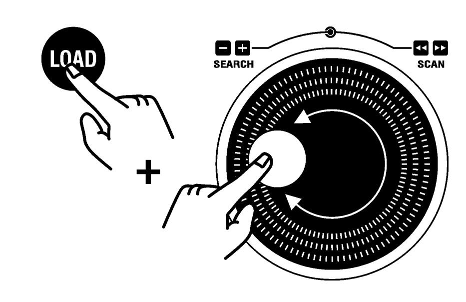


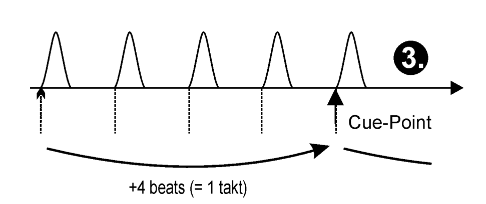
Desplaze el punto de ingreso (A):
Pulse ahora la tecla A [6].



Esta tecla ilumina y a partir desde este punto son reproducidos repetidamente 160 ms como Loop. (Este modo Cue es el mismo al editar los puntos Cue. Vease tambien el capitulo "Beat-Matching con BPM Studio"). En el Display del titulo son mostrados adicionalmente "MOVING -> A" y el tiempo exacto del punto de ingreso.
Ahora usted puede desplazar el punto con el disco del dial Jog Shuttle:

8.1.8. Beat-Stepping:
Mantenga pulsada la tecla ***[LOAD]*** **[11]** y gire adicionalmente el disco del dial Jog Shuttle, luego puede ser desplazado el punto A en tempos (cada 4 beats).



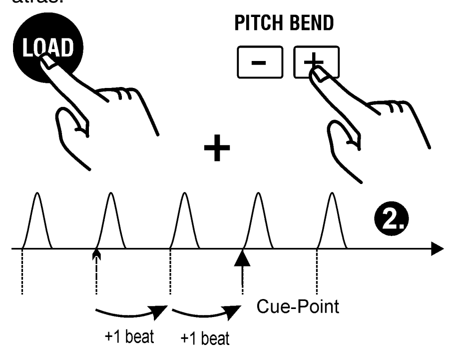




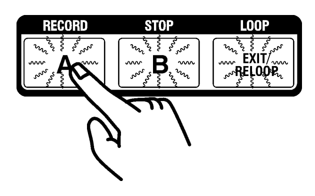
Recomendamos antes almacenar el valor BPM exacto determinado con el Counter BPM Realtime usando las teclas ***[MEMORY]*** + ***[SET]***. Esto reduce la eventuales diferencias en posicion en el titulo, en las cuales el beat no puede ser determinado exactemente.



Si mantiene pulsada la tecla ***[LOAD]*** **[11]** entonces puede navegar con las teclas Pitch Bend en exactamente un beat hacia adelante o hacia atras.



Pulse nuevamente la tecla A que ilumina intermitentemente para llevar a cabo los cambios.

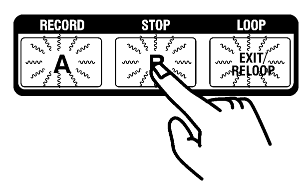


En el modo editar puede usted tambien cambiar el punto de salida al pulsar la tecla B, o iniciar el Loop con ***[EXIT/RELOOP]***, p.e. para escuchar de prueba. En cada caso es tomado el punto editado.
Lease mas acerca del exacto modo de operacion de estas funciones en el capitulo "Beat Stepping" del manual .

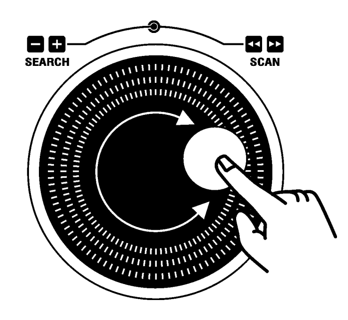


Si el Player se encuentra en el modo Cue (p.e. Al editar un punto normal Cue) entonces puede este punto ser tomado de inmediato como punto A. Al pulsar la tecla A se logra de inmediato en el modo editar para el punto de inicio.

Desplazar el punto final (B):
El Player tiene que encontrarse en el modo pause. Pulse la tecla B **[7]**.



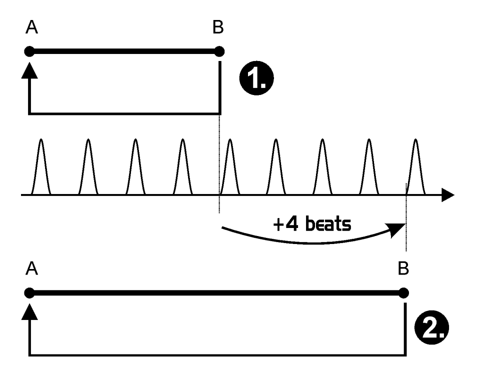
Esta tecla ilumina intermitentemente y se toca todo el Loop. En el display de titulo se muestra adicionalmente "MOVING -> B" y en el display de tiempo se muestra el tamaño total del Loop, y el tiempo entre A y B.
Ahora puede desplazar el punto con el disco del dial Jog Shuttle:



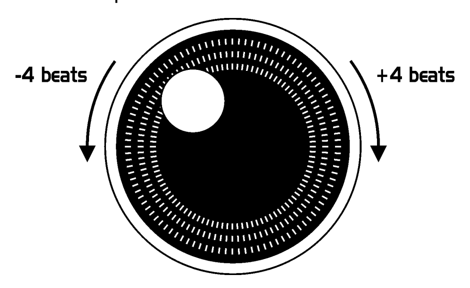
Asi es posible una corrección precisa del Loop, p.e. si el punto de salida no se ha encontrado durante el primer ajuste.

Desplazamiento del punto final por takts (Tact-Stepping):
Con el anillo del dial Jog Shuttle puede ser desplazado el punto de salida por tacts (exactamente 4 Beats) en el modo editar.
Esto supone un tact de 4/4. Tambien con un tact 2/4 puede conseguirse resultados utiles, pero no con titulos de tacts 3/4 y 6/8.

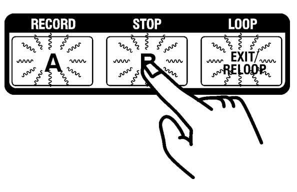
(1.) El Player se encuentra en el modo editar para el punto de salida (B ilumina intermitentemente).



Gire hacia la derecha el anillo del dial Jog Shuttle hasta el tope.



Ahora se desplaza el punto de salida exactamente 4 beats hacia atras **(2.)** (= 1 Tact con 4/4 Tacting) al trasero (2). y por lo tanto el Loop se incrementea en 4 bits. Usted puede repetir esto a menudo arbitrariamente o puede tambien reducir el Loop.



Para realizar los cambios pulse nuevamente la tecla B que ilumina intermitentemente.

Usted puede tambien cambiar al modo editar para el punto de salida al presionar la tecla B o puede iniciar el Loop con ***[EXIT/RELOOP]***, p.e. para escuchar de prueba. En cada caso es tomado el punto editado.



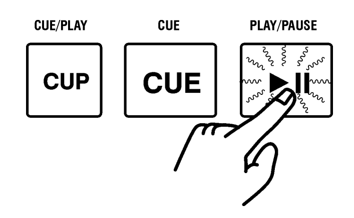
Es ist notwendig, vorher den mit dem Realtime BPM Counter exakt ermittelten BPM-Wert mit der Tastenkombination ***[MEMORY]*** + ***[SET]*** abzuspeichern. Dies verringert eventuelle Abweichungen an Stellen im Titel, an denen der Beat nicht exakt vorausbestimmbar ist.

Es necesario antes almacenar el valor BPM exacto determinado con el Counter BPM Realtime usando las teclas ***[MEMORY]*** + ***[SET]***. Esto reduce la eventuales diferencias en posición en el titulo, en las cuales el beat no puede ser determinado exactemente.

8.2. Trabajo con teclas Direct Cue

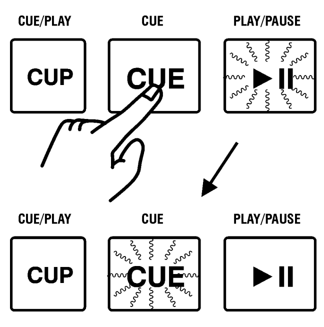
El BPM Studio ofrece ademas de la función Standard-Cue adicionalemente 6 teclas Direct Cue. Esto permite almacenar hasta 6 posiciones deseadas en un titulo on-the-fly como puntos Cue. Estos puntos pueden ser llamados de nuevo al pulsar una vez la tecla Direct-Cue. Todo los puntos Direct-Cue así almacenados permanecen al iniciar de nuevo el sistema y aparecen al cargar de nuevo el titulo.
Con las unidades de control RCP-2001 se logra el acceso cómodo con las teclas Direct-Cue 1 a 6 [15]. En la plataforma de control del software (sólo con BPM Studio versión 4) aparecen los puntos de DirectCue alternativamente para el display de título.
Lease primero como se usa la función Standard-Cue.

8.2.1. Especificar un punto Standard-Cue:
El Player se encuentra en el modo reproduccion, la tecla ***[PLAY/ PAUSE]*** **[5]** ilumina verde.
Pulse la tecla ***[PLAY/ PAUSE]***, el Player se encuentra ahora en el modo pausa, la tecla ***[PLAY/ PAUSE] ilumina verde e indica que el Player se encuentra tambien en la posicion Play mantenida***.

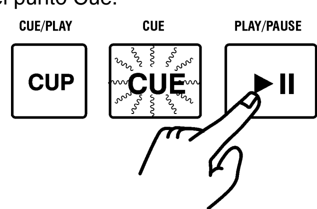


Al pulsar de nuevo la tecla ***[PLAY/ PAUSE]*** **[5]** continua tocando el titulo. Al mismo tiempo se almacena esta posicion de pausa como punto Cue.

Si pulsa la tecla ***[CUE]*** **[4]**, se establece la posicion Play en este punto Cue y el Player se activa como Cue. La tecla ***[CUE]*** **[4]** ilumina ahora rojo e indica que la posicion Play se encuentra en el punto Cue.

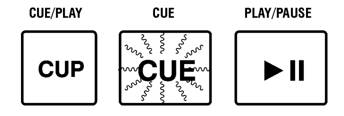


Al pulsar la tecla ***[PLAY/ PAUSE]*** **[5]** inicia el Player desde el punto Cue.



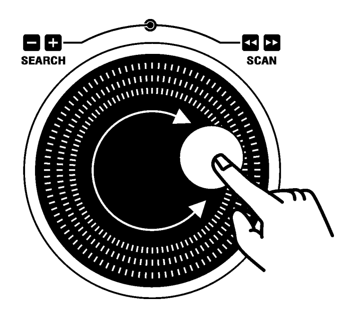
Usted puede ahora en cualquier momento detener el Player al pulsar la tecla ***[CUE]*** **[4] y con la tecla *[PLAY/ PAUSE]* [5] puede volver a la posicion del punto Cue para inciar de nuevo.**

8.2.2. Editar un punto Cue:
Si el punto Cue no fue encontrado con la tecla ***[PLAY/ PAUSE]*** **[5]**, puede ser corregido posteriormente. Para ello, el Player tiene que encontrarse en modo Cue (la tecla ***[CUE]*** **[4]** ilumina y el punto Cue actual aparece en el display (p.e. 01:22:43)).

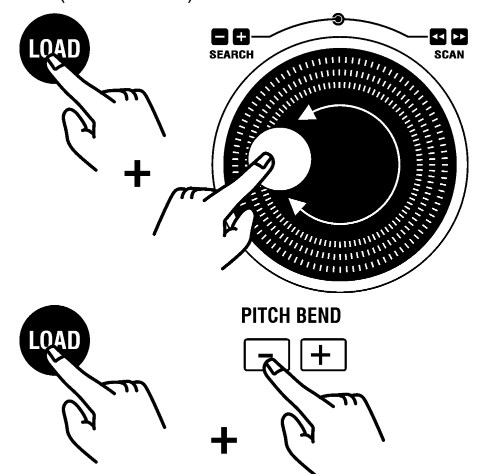


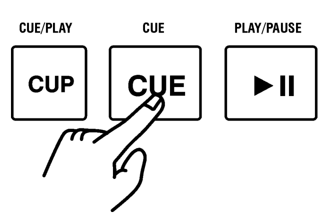
Gire ahora el disco del dial Jog Shuttle **[2]. La tecla *[CUE]* [4] desaparece y** se reproducen 160 ms a partir del punto Cue. (Vease tambien el capitulo "Beat-Matching con BPM Studio").

Ahora puede mover el punto con el disco del dial Jog Shuttle:



8.2.3. Beat-Stepping:
Mantenga pulsada la tecla ***[LOAD]* [11] y gire ademas el disco del dial** Jog Shuttle, luego puede mover el punto Cue en exactamente un tact (cada 4 beats).



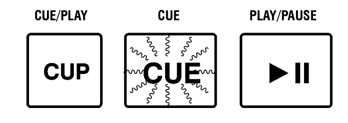


Si se mantiene pulsada la tecla***[LOAD]* [11], luego puede** navegar haciar adelante o hacia atras en exactamente un beat con las teclas Pitch Bend.
Al presionar de nuevo la tecla ***[CUE]* [4]** son almacenadas las correcciones y el Player permanece en modo pausa.

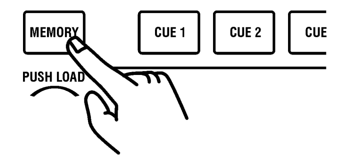


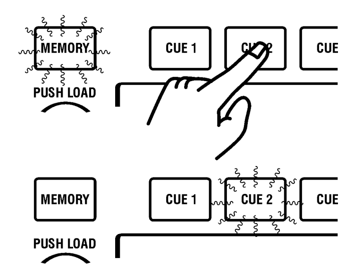
Usando la unidad de control RC V3 y el Software se logra editar un punto Cue por medio de las teclas Search **[43]** y **[44].**

Usted puede almacenar las correcciones al pulsar de la tecla ***[PLAY/ PAUSE]* [5]** e iniciar de inmediato el Player a partir del punto Cue corregido.



8.2.4. Guardar un punto Cue en una tecla DirectCue
(solo disponible con BPM Studio Pro Software y solo contenido en las unidades de control RCP-2001)
Cada punto Cue puede ser almacenado en una tecla DirectCue para un uso posterior. Para ello tiene que encontrarse el Player en el modo Cue (la tecla ***[CUE]* [4]** ilumina y en el display aparece la posicion Cue actual (p.e. 01:22:43).





Pulse la tecla ***[MEMORY]*** **[13]** arriba del display. Este ilumina verde durante 10 segundos.

Pulse ahora dentro de estos 10 segundos la tecla Direct-Cue donde sera almacenado el punto Cue.



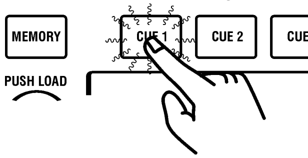
Los puntos DirectCue son cargados en el Player en el modo Autofade. No use ese modo si quiere usar los DirectCue almcenados.

La tecla ***[MEMORY]*** **[13]** desaparece y la tecla Direct-Cue ilumina rojo.
Al presionar la tecla Direct-Cue puede iniciar en cualquier momento el titulo desde este punto.

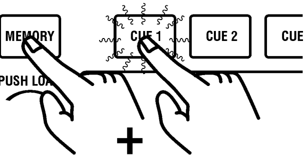


Cuando se encuentra en el modo pausa o modo Cue puede evitarse que inicie de inmediato el Player con el punto Cue y con el Loop almacenado cuando el Player al presionar casualmente una tecla DirectCue, esto se logra medio de un checkbox en las opciones de programa. Si esta desactivado el checkbox "Cue Memory Direct Start", luego seran tomados los puntos Cue en el Player solamente y son inciados al pulsar ***[PLAY/PAUSE] y [EXIT/RELOOP]***.

8.2.5. Establecer un punto DirectCue on-the-fly:
Usted puede almacenar puntos Cue directamente en las teclas DirectCue durante la reproduccion de un titulo. Pulse sencillamente en plena reproducion la tecla ***[MEMORY]*** **[13]** y para el momento deseado (pero dentro de 20 segundos) pulsar la tecla deseada DirectCue.
Cada pulso de un tecla DirectCue se extiende el tiempo de la tecla ***[MEMORY]*** en 20 segundos.



8.2.6. Editar un punto Direct:
Inicie el titulo desde el punto DirectCue que es editado al pulsar la tecla DirectCue correspondiente.



Detenga luego el Player al pulsar la tecla ***[CUE]*** **[4]**. Ahora puede editar el punto Cue como en las paginas anteriores. Con la combinacion de las teclas [MEMORY] y DirectCue son realizados los cambios.

8.2.7. Borrar un punto Direct-Cue:

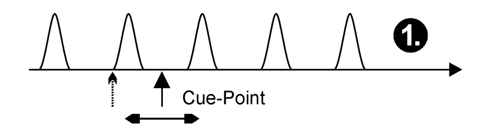
Mantenga pulsada la tecla ***[MEMORY] y pulse adicionalmente dentro de 3 segundos la tecla*** Direct-Cue que sera borrada.

8.2.8. Borrar todos los puntos DirectCue y el Loop Players:
Mantenga pulsada la tecla ***[MEMORY] por mas de 3 segundos. A continuacion seran borradas todas las 6 teclas*** DirectCue y el contenido del Loop Player.

8.3. Beat-Stepping

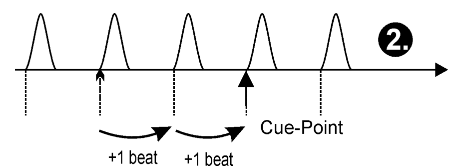
(solo con unidad de control RCP-2001)

Basandose en los valores de BPM exactos del contador Realtime BPM puede navegarse arbitrariamente en el Beat-Raster del titulo tan pronto un punto Cue sea sincronizado a un beat. Se puede aprovechar esta posibilidad mientras se editen puntos Cue y puntos de ingreso y de salida en el Loop Player.
Todas las siguientes funciones pueden ser llamadas si el Player se encuentra en el modo Cue y si el modo editar del Loop Player esta activado. Lease en los capítulos correspondientes como puede usarse especialmente el el Beat-Stepping.



(1.) Al cambiar un punto Cue sera desplazado este hacia adelante o hacia atras. De esta manera se especifica tambien el primer punto Cue para el Beat-Stepping y se corrige.
Para mover el punto Cue se usa el disco el dial Jog Shuttle.

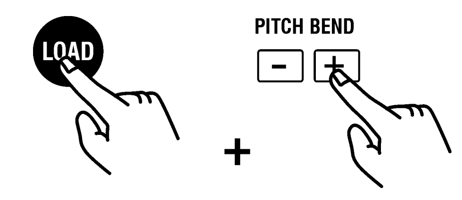
(2.) Al usar Beat-Stepping se navega a traves del titulo en modo de beats al salir de un punto Cue ya definido.



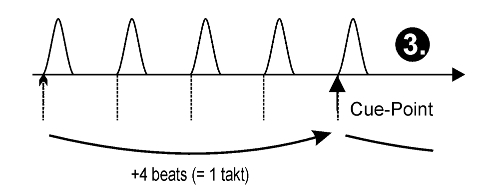


Es necesario antes almacenar el valor BPM exacto determinado con el Counter BPM Realtime usando las teclas ***[MEMORY]*** + ***[SET]***. Esto reduce la eventuales diferencias en posicion en el titulo, en las cuales el beat no puede ser determinado exactemente.

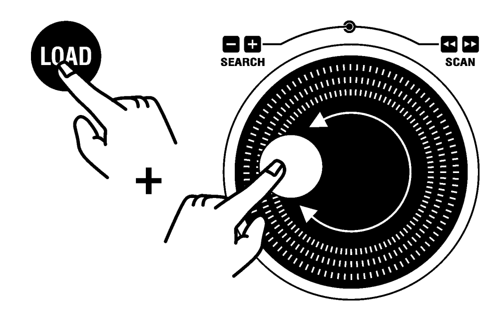
Esto se logra al mantener pulsada la tecla [LOAD] y pulsar simultaneamente una de las dos teclas Pitch Bend:



(3.) Al usar Tact-Stepping se navega a traves del titulo en modo de tacts (cada 4 Beats) al salir de un punto Cue ya definido.

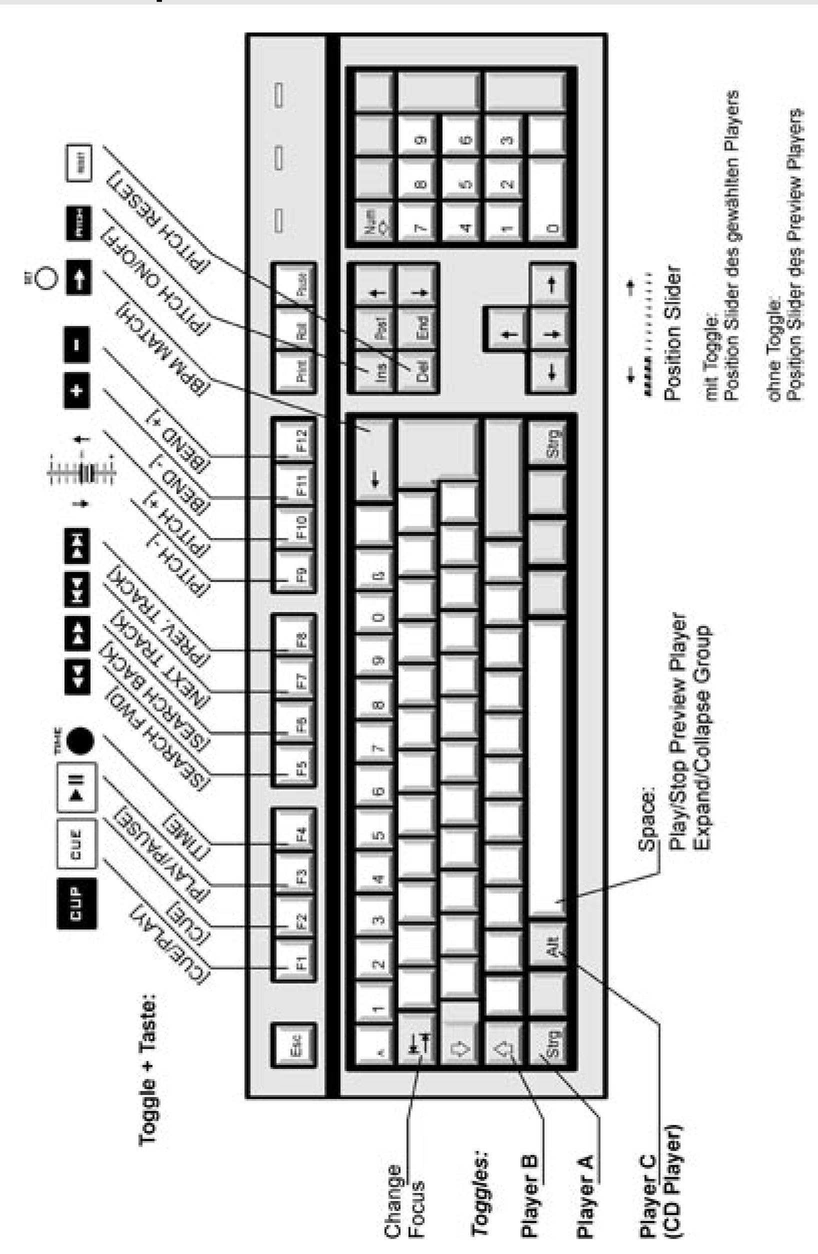


Mantenga para ello pulsada la tecla ***[LOAD]*** **[11]** y gire el disco del dial Jog Shuttle.



Si el Player se encuentra en modo Cue se reproducen 160 ms apartir del punto Cue como repetidamente como Loop. (Vease tambien el capitulo "Beat-Matching con BPM Studio").

9.1. Descripción del teclado



Funciones generales:

Tecla Menu: Abre el menu de objetos

Insert:
1. Agregar records a List con el Focus
2. Agregar nuevo grupo
3. Alt+Insert: Agregar un nuevo subgrupo

Space: Play/Stop Monitor
o Expand/Collapse Group

F1: Help

CTRL-P, SHIFT-P, ALT-P:
Cargar un Track de un List seleccionado en un Player (CTRL para Player A, SHIFT para Player B, ALT para CD-Player) insertando el titulo seleccionado en el Playlist odel Player despues del titulo cargado.

CTRL-Q, SHIFT-Q:
Cargar Track de FileArchiv a la izquierda o derecha del Playlist (despues del titulo seleccionado en Playlist)

ALT-Q:
Cargar Track de FileArchiv en Waitlist (despues del titulo seleccionado en Waitlist)

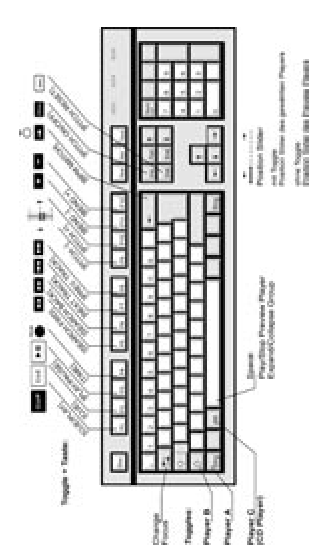
Otras Funciones:
Toggle + P: Load selected Track in Player
Toggle + Q: Load selected Track in Playlist
Toggle + Y: Pitch reset
Toggle + Z: Pitch on/off

Funciones Clipboard (compatible Windows):
CTRL-A: Eljir todo
CTRL-C (CTRL -Insertar): Copiar
CTRL-V (SHIFT-Insertar): Pegar
CTRL-X (SHIFT-Extraer): Cortar

Alt + A: AutoFade on/off
Alt + B: Counter BPM
Alt + C: Clear List or Clear Groups
Alt + D: Load Directory
Alt + E: File Editor
Alt + F: Start Manual Fade
Alt + G: Show Group-File Archive
Alt + H:
Alt + I: File Info Box
Alt + J:
Alt + K:
Alt + L: Load list (oder load files im File Archiv)
Alt + M: Show Mixer
Alt + N: Normalize
Alt + O: Options

Alt + R: Show Ripper
Alt + S: Search Files
Alt + T:
Alt + U:
Alt + V:
Alt + W: Waitlist/PlayList
Alt + X: Exit

Control Sampler:



9.2. Consejos e Instrucciones

Información general:
Los dispositivos virtuales de BPM Studio pueden ser puestos en dos tarjetas de sonido diferentes o en una tarjeta de sonido multicanal. La asignación se logra por medio de una tarjeta Audio I/O en las opciones de programa. BPM Studio trabaja fundamentalmente con todas las tarjetas de sonido del tipo directsound que instalan un controlador para todos los canales disponibles.

Por lo general en la búsqueda de error debe usted debe cargar en primer lugar los controladores mas nuevos para su tarjeta de sonido de la pagina WEB del fabricante. Estos controladores son por lo general actualizados con regularidad por los fabricantes . Puesto que la tarjeta de sonido es el componente más importante para BPM Studio debe usted adquirir regularmente los controladores mas actuales.

ALCATech recomienda y prueba tarjetas de sonido corrientes para Windows 98 und XP. Para NT o Windows 2000 no podemos brindar ningún apoyo y recomendamos por ahora el uso de Windows XP. La mayor parte de tarjetas de sonido no disponen de todos modos de controladores para estos sistemas y ademas estos sistemas poseen algunas desventajas con respecto a Windows. Estas son apropiadas como sistema administrador servidor; pero para Multimedia no son apropiadas

Varias tarjetas de sonido en una PC
(Esta información concierne las tarjetas de sonido „normales" con una salida Stereo, p.e., SoundBlaster, Terratec etc.)
Un controlador puede dirigirse por lo general controla sólo una tarjeta de sonido. El no reconoce la presencia de 2 tarjetas de sonido iguales en una PC.. Por lo tanto deben usarse fundamentalmente diferentes tarjetas. Si debe usarse controladores de Creative a partir de noviembre 99, estas deben ser de fabricantes diferentes, p.e., SB-Live + Terratec DMX. La preferencia debe ser dada en cada caso a una tarjeta de sonido multicanal, porque estas pueden instalarse mucho mas simple y sobre todo es también factible de casada.

Distribución de recursos:
El Estudio BPM evalúa todos los marcos de los archivos MP3 y por lo tanto necesita algo más de recursos que otro Player MP3 simple como p.e. WinAmp(TM) . Además BPM Studio tiene una gama de funciones esencialmente más grande que este Player y una comparación directa no tiene ningún sentido. Por lo tanto es de gran importancia el hecho que todas las tarjetas de sonido posean un propio, libre IRQ que no es usado por ningún otra tarjeta o componente de la PC. También otros componentes como el disco duro, el CD-ROM o la tarjeta gráfica juegan un papel que no puede ser subestimado para la performance general del sistema. Para el uso profesional es también aconsejable usar exclusivamente una PC para BPM Studio.

Período de latencia de los controladores:
Bajo „Latencia" entiende uno el retraso entre un comando como p.e. Play, Pause o Stop y un instante en el cual la tarjeta de sonido reacciona a este comando, y p.e empieza con la reproducción., con la ida de la pelota. Fundamentalmente los períodos de latencia dependen del modelo de controlador usados y en parte también del mismo controlador. Mientras mas corta sea la latencia de un controlador este es mas apropiado para el Beat-Mixing.



Información adicional, descripciones actuales de los tests de tarjetas de sonido, actualizacines de programa y respuestas a preguntas formuladas frecuentes (FAQ) encuentra uste en nuestras paginas Web: **www.alcatech.de**

9.3. Contacto, Soporte

ALCATECH GmbH proporciona soporte técnico por correo electrónico, fax y por teléfono al número 0190 50 50 55 (1min=1,21 el DM/. Preguntas por correo electrónico dirigirlas por favor a: support@alcatech.de y por fax al 49351 44 03 27 - 1.

Por favor mencione con cada pregunta su número de registro y la versión de programa. Estaremos muy agradecidos de recibir sus sugerencias para la mejora este manual.

Update: 16/12/2004

9.4. Glosario

Application, uso
A diferencia de sistema operativo, un programa de software lleva acabo tareas especificas del usuario. Un programa procesador de textos (como Microsoft Word), un programa de contabilidad y el software BPM Studio son ejemplos de usos.

ASF
Abreviatura para Advanced Streaming Format. Esto es un Streaming Format desarrollado por Microsoft ® para datos de audio.

Beat
El Beat es el golpe ritmico básico que define la velocidad o el ritmo de un título y por lo general es producido por medio de un instrumento como p.e. golpe de tambor.

Bit
Un Bit es la unidad más pequeña para datos binarios. Con un Bit exactamente pueden ser representadas dos condiciones diferentes (0 y 1). (Bit = dígito binario, lugar binario). Un poco es también un lugar en el sistema binario, en el sistema numérico sobre el cual está basada la mayor parte de ordenadores y también la moderna ingeniería de comunicaciones.

Bitrate
El Bitrate indica la velocidad con la cual es transferida la información binaria, es tambien una medida para la velocidad de transmisión de información binaria. La unidad es bps (el bit por segundo, número de los Bits transferidos por segundo). El Bitrate máximo posible de una conexión es llamado también ancho de banda. cuanto mas alto sea el Bitrate más alta sera la velocidad de transmisión.
Algunos Bitrate estandar son p.e. : 96 Kbit, 128 Kbit, 196 Kbit, 244 Kbit. Como con bitrates mas altos es transferida más información, puede ser alcanzada también una mejor calidad de tono. Pero una alta bitrate esta también siempre unida a una necesidad de espacio de almacenamiento más grande.

Buffer, parachoques
Un área de almacenamiento que contiene los datos que aparecen por corto tiempo antes del funcionamiento. En BPM Studio se cargan siempre algunos segundos del título del disco duro y son descomprimidos antes de que ellos sean puestos en la tarjeta de sonido. Gracias a este procedimiento se asegura que no ocurra ningun lockup o mal funcion.

Constant Bit Rate (CBR)
Esto quiere decir que el bitrate no es cambiado al copiar o encodificar. (vease también la pagina 65:VBR - bitrate variable)

Cue
Cue en realidad: señal, comando, señal de comando, uso (señal). En BPM Studio usted tiene la posibilidad de especificar diferentes puntos Cue en un título. Después usted puede comenzar a tocar el titulo a partir de este lugar.

Cursor
El símbolo que informa sobre el monitor sobre la posición de la siguiente entrada. Mientras que el cursor tradicional (p.e., con una plataforma de DOS) consistia sólo de una línea brillante, los cursores en plataformas graficas cambian su aspecto con la función que ellos realizan.

Desktop
La noción está para un cierta tipo de ordenadores que debido a sus dimensiones deben ser instalados sobre la mesa (a diferencia con el Notebook transportable o del Big-Tower que es instalado bajo el escritorio). Además, como Desktop se llama también a la superficie de trabajo con un sistema de operacion graficamente orientado (como p.e. Windows). Es el fondo de pantalla que usted ve si usted ha comenzado su PC antes de que inicien otros programas.

Dialogbox
Dialogbox es una ventana sobre la cual usted puede comunicarse con el ordenador o el uso. Los Dialogboxen le sumeinstra a usted información sobre el progreso del trabajo de una aplicación, o le ofrece la posibilidad de entregar la información a la aplicación que usted necesita para una cierta tarea. Estas pueden ser entradas de texto o también la selección de diferenes informaciones dadas anteriormente. Por ejemplo las opciones de programa se representan en BPM Studio como Dialogboxen.

Directory, Folder, Directorio
Un Directorio es un area del disco duro que fue creada para almacenar un cierto de o grupo de datos/titulos o de otros directorios.

Driver, Controlador
Programa que se encarga de la comunicacion del sistema operativo y de los equipos perifericos conectados a la PC. El controlador controla el intercambio de datos y sirve al ajuste reciproco de Hardware, sistema operativo y Programas. Fabricantes de Hardware llevan al mercado nueva y optimas versiones de controladores , que brindan un mejor funcionamiento e incrementan el rendimiento de los equipos. Lamentablemente los controladores no funcionan siempre completamente bien y producen incompatibilidades de controladores temidas que en el peor de los casos pueden dañar a todo el sistema. Recomendamo siempre consultar la pagina web de los fabricantes de su tarjeta de sonido y de los otros equipos perifericos para encontrar informacion sobre los mas nuevos controladores.

Dynamics, entorno dinamico
Dynamik (o entorno dinamico) en relación al sonido es el campo entre el mas bajo y el mas alto valor de volumen(posición mas silenciosa y mas ruidosa). Cuanto mayor sea la posibilidad de reproducir silencios y ruidos, mayor es la dinamica. Esto vale de ugual medida para la grabacion de señales de audio.

Encode, Encoder, Encodificar
Encodificar significa la transformacion de noticias o datos en una forma codificada. Un Codigo es un sistema de reglas las cuales son usadas para transformar una noticia en una forma que no puede ser leida por extraños. (normalmente para mantener en secreto). Otra posibilidad es la aplicacion de determinados modernas reglas para disminuir la cantidad de datos que seran transferidos, sin que aparezcan perdidas considerables en informacion de contenido. Archivo MP3 seran creados como archios de audio al usar un Audio Codec que mantien solo una fraccion del tamaño original del archivo.
La lectura de Audio-CDs seran denominados tambien Rippen. Usando este proceso son copiados los titulos del CD como archivos WAVE al disco duro. Un encodificador puede a continuacion leer y transformar estos datos en formato MP3. BPM Studio ofrece ademas la posibilidad, durante el ripping del CD de encodificarlo de inmediato en el formato MP3. El simultaneo ripping y encodificacion puede activarse en las opciones de programa -> CDDA Optionen.

Encryption, bloquear
La traduccion de datos en un codigo secreto con el fin de evitar que valiosas informaciones/tecnologias caigan en manos no autorizadas. Para poder leer datos bloqueados, tiene que tener el acceso a u codigo secreto (o a una palabra clave) el cual le autoriza a usted a desbloquear informaciones bloqueadas.

File, Archivo
Una oracion de datos (basado en un programa de aplicación) de un tipo determinado en una PCm en Disks, CD's etc. Cada Archivo es almacenado bajo un nombre asignado para una busqueda posterior.

Format
Una descripción de la estructura y del ordenamiento de datos, portadores de datos y programas. El formato de datos de un procesador establece el modo como deben interpretarse al trabajar los datos puestos en el almacenador principal como BitDas Datenformat eines Rechners legt die Art fest, wie die im Hauptspeicher als Bitfolgen abgelegten Daten bei der Bearbeitung durch ein Programm interpretiert werden sollen (p.e. como signo o numero). En el texto indica el formato

los atributos, que son asignados a un texto, p.e. escritura, tipo de pagian, etc. Por ejemplo hay formatos de texto de mano izquierda o derecha, o ciertos formatos de archivos de audio, p.e. WAVE, MP2, o MP3.
La especificación de sectores individuales y huellas de un portador de datos magnetico sera denominado como formatear.

Icon
Una imagen pequeña en la pantalla de la PC, la que simboliza o representa algo. Ejem,plos de Icons puede ver usted sobre su Desktop. Normalmente estan estos ordenados a la derecha uno al lado de otro, como p.e. una papelera, my PC, Disket. Estos se llaman tambien Shortcut-Icons. Por medio de Doppelklick sobre un Icono inicia el programa al cual esta asociado este.

ID3 Tag
Esta es una característica en la tecnologia MP3 la cual le da al usuario la posibilidad de almacenar diferente informacion adicional a un Titulo. Se diferencia basicamente entre el antiguo ID3-Tag y el desarrollado ID3V3 Tag. BPM Studio apoya ambos formatos, wobei wahlweise eines der beiden Formate geschrieben wird. Recomendamos de usar el ID3V3 Tag, porque este puede almacenar una gran cantidad de información. La elección sobre el Tag que sera usado se logra en las opciones de programa.

Interface
Interface entre Hardware, Software y usuario. Este permite basicamene al usuario comunicarse con la PC de un modo sencillo.

Joint Stereo
Con Joint Stereo elige el Encoder dinamicamente en dependencia con el contenido de los archivos de audio el algoritmo de encodificacion para cada Frame particular. Asi sera cada Frame encodificado con la mejor calidad. A traves de la simultanea mejor compresión disminuye el tamaño de archivo. Estos Files son llamados tambien VBR-Files. BPM Studio puede reproducir estos Files sin problemas.

Kbit (Kilobit)
Un Kilobit equivale 1024 Bit. (1kBit = 1024 bit) Dies ist nicht zu verwechseln mit dem metrischen System, bei dem das Vorzeichen kilo für 1000 steht.

Metronom
El Metronom es un instrumento de medicion musical y auda para la clara determinación de Tempo de una pieza musical. Le ayuda al musico a mantener un uniforme Tempo. Hay Metronome con diferentes volumenes de mensaje optico, construcciones regualbel en volumen o aquellas con ambas opciones y otras mas.

MIDI
Midi es un protocolo para la comunicación serial entre instrumentos musicales electrónicos y equipos de efectos. Sirve entre otras cosas para extender la las cappacidades klanglichen de un equipo fundamental. muy frecuentemente es usado en esta posición una PC con correspondiente MIDI-Software.

Modem
Palabra breve para el Modulador/Demodulador. Los Modems son necesitados sobre todo para la transferencia de datos digitales a elektrischen Nachrichtenwegen . En el Modulador son convertidos los impulsos deigitales de tipo señal cuadrada en señales de frecuencia d de tono analogas. En el Demodulador ocurre el proceso inverso. Con la transferencia de datos a Fernsprechleitungen, como p.e. con el uso de un servicio Online se comunican las computadoras por Modem con el Fernsprechanschluss. Un equivalente en la red telefónica es la tarjeta ISDN.

Module
Hardware o Software que influyen sobre un sistema general, representa una parte de este y se encarga de tareas determinadas. Un modulo de Software es un programa que fue desarrollado para encargarse de , una Teilaufgabe especial en un programa mas grande. Los Player virtuales, el Mixer, el CD-Player/Encoder sson modulos de BPM Studio. En diferentes versiones del Software pueden o no estar contenidos determinados modulos.

MP3
Un formato de archivo desarrollado por Fraunhofer IIS en Alemania, el cual contiene datos de audio (lenguaje,musica) en forma comprimida. Los MP3 son comprimidos inteligentemente y estan adaptados a la sensibilidad del oido humano y a la suceptibilidad acustica. Las informaciones redundantes, no importantes, y no oibles seran separadas dinamicamente y solo son almacenadas las informaciones que son necesarias para una reproduccion en calidad Hifi. El tamaño de los archivos puede ser reducido a 1/8 hasta 1/19 del archvio original WAVE. A traves del formato MP3 fue por primera vez posible de transportar titulos es calidad Hifi con una adecuada velocidad de transferencia a travs del internet. Las capacidades de disco duro cada vez mas grandes hicieron ademas el camino libre para para almacenar grandes titulos directamente en la computadora. Como resultado de esto pudo ser desarrollado tambien BPM Studio, que proporciona la tecnologia MP3 en el campo DJ.

Parameter
Diferentes especificas informaciones para adaptar el programa a un determinado objetivo de uso. Los parameros representan en general medidas de control para determinadas actividades de un programa. Estos pueden ser en BPM Studio p.e: buffer size, Data path o compression rate.

Peripheral, Periferia
Equipos perifericos son unidades de Hardware conectados a una PC y equipos como p.e. monitor, printer, mouse, teclado o una unidad de control externa.

Pitch
El tempo de un titulo puede ser modificado con CD-Player professional. Esto es p.e. necesario para igualar dos titulos con diferentes velocidades Tempo y reporoducirlos con igual velocidad. La medida del cambio del tempo de un titulo en comparacion con la velocidad original se denomina Pitch y se da en %. Un valor Pitch de +100% significa que el tiutlo sera tocado con el doble de velocidad, con -50% el titulo toca con la mitad de la velocidad.

Pitch Bend
Con la función Pitch Bend se aumenta o reduce en corto tiempo el Tempo de un titulo. Esto es muy util cuando dos titulos que son reproducidos con igual velocidad deben ser sincronisados en Takt. Al presionar una tecla Pitch sera aumentada o disminuida la velocidad continuamente. Al soltar la tecla vuelve el titulo de nuevo a su velocidad original. Asi puede ser desplazado un tiulo muy exactamente y correcciones finas son posibles con el sincronizado de ambos Player.

Rip, Ripping
Ripping consiste en leer un Audio-CD usando el drive CD-ROM de una computadora y grabar la información en el disco duro. Para ello IBM PCs usan el formato WAVE, y las MAC PCs usan el formato AIFF. La creacion de archivos MP3 es un proceso que sigue al ripping y puede tambien ser realizado al mismo tiempo.

Root Directory, Directorio principal
Este directorio particular es creado si un floppy o disco duro es formateado. Se lo denomina Root Directory. Contiene algunos rachicos de sistema importantes y el primer nivel de dubdirectorios.

Selection Box, caja de selección
es un text box que permite la elección entre Yes o No.

Subdirectory, subdirectorio
Los subdirectorios son creados en el directorio principal para almacenar ciertos archivos que estan relacionados entre si y para hacer facil la ubicacion de estos.

Tempo
Tempo es la velocidad origianl con la cual debe ser tocado un titulo. Es definifo por los compositores de la canción. Con la función Pitch de CD-Player professional, tocadiscos y en BPM Studio puede ser variada esta velocidad.

Text field
Es un box rectangular donde puede ser ingrado un texto. hay diferentes modos para usar este text box p.e.: cambios estandar o pretending text (si el cambio es permitido) ingresando la informacion de programa necesaria para permitirle al progra-

ma trabajar y adema editar titulos en el ID3V3 tags para un uso posterior

Track
Con Track se define un titulo, una pieza musical o una canción.

VBR Files
A diferencia de CBR (Constant Bit Rate), el Encoder analiza el titulo al crear archivos VBR y elige para cada frame un adecuado algoritmo de compresion al encodificar MP3. Una señal de audio compleja sera comprimida como una señal sencilla.

WAVE File
Un formato usado por Windows para un almacenamiento de señales de audio sin problemas p.e. de Audio-CDs, Filmsoundtracks o discos. Todas las señales son copiadas exactamente. La calidad es igual que con los datos originales, se necesitara sin embargo una gran cantidad de espacio de almacenamiento.

Internet:
www.alcatech.de • www.alcatech.com

Impreso en Alemania